

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BULLETIN BOARD*
TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI
PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING
DI SMK NEGERI 1 JAMBU**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta
Untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan Guna Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan



Disusun Oleh :
DELAROSA KARINA SABATINI
07513241033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN TEKNIK BUSANA
JURUSAN PENDIDIKAN TEKNIK BOGA BUSANA
FAKULTAS TEKNIK
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2014**

ABSTRAK
PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *BULLETIN BOARD*
TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI
PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING
DI SMK NEGERI 1 JAMBU

Oleh:
Delarosa Karina Sabatini
07513241033

Penelitian ini bertujuan untuk: 1) Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri 1 Jambu?. 2) Bagaimana hasil belajar setelah melalui penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri 1 Jambu?. 3) Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering di SMK Negeri 1 Jambu.

Metode penelitian ini termasuk jenis eksperimen, menggunakan desain *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini dilaksanakan mulai selama bulan April hingga Mei 2014 di SMK Negeri 1 Jambu. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI SMK Negeri 1 Jambu sejumlah 44 siswa. Untuk menentukan jumlah sampel menggunakan acuan dari Sugiyono yang mengemukakan sampel minimal sebesar 10 s/d 20 anggota. Kemudian ditentukan untuk menggunakan 1 kelas dengan jumlah sampel 21 siswa. Karena jumlah siswa yang lebih sedikit dari kelas lainnya, diharapkan agar kelas lebih terkendali dan mudah dikondisikan untuk penelitian. Teknik pengambilan sampel dengan *non probability sampling* berupa *purposive sampling*. Teknik pengumpulan data menggunakan metode tes, berupa tes pilihan ganda dan tes unjuk kerja. Instrumen yang telah disusun kemudian dicari validitasnya melalui rekomendasi ahli (*judgment expert*) yang dinyatakan layak digunakan sebagai penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering sebelum menggunakan Media *Bulletin Board* sebesar 100% atau 21 siswa belum bisa memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 64,50; nilai terendah 54,00 rata-rata nilai (*mean*) 60,86. 2) Pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering setelah menggunakan Media *Bulletin Board* seluruh siswanya 100% atau 21 siswa sudah memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 91,50 nilai terendah 80,00 dan rata-rata 86,21. 3) Pengaruh penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar $t = 40,739$ dengan $dk = 20$ dan $p = 0,000$, karena nilai $p < 0,05$ maka H_a diterima sehingga ada pengaruh penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar secara kering. Dengan demikian penggunaan Media *Bulletin Board* memberikan sumbangan 40,739% dalam meningkatkan hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

Kata kunci : Media *Bulletin Board*, Penyelesaian Gambar secara kering

ABSTRACT

THE EFFECT OF THE USE OF THE BULLETIN BOARD MEDIA ON THE ATTAINMENT OF LEARNING OUTCOMES IN THE TOPIC OF DRY TECHNIQUE DRAWING FINISHING

AT SMK NEGERI 1 JAMBU

Delarosa Karina Sabatini

07513241033

This study aims to investigate: 1) the learning process before the use of the Bulletin Board learning media at SMK Negeri 1 Jambu. 2) the learning process after the use of the Bulletin Board learning media, and 3) the effect of the use of the Bulletin Board learning media on the students' learning outcomes in the topic of dry technique drawing finishing.

This was an experimental study employing the *one group pretest-posttest design*. It was conducted from April to May 2014 at SMK Negeri 1 Jambu. The research population comprised all students of Grade XI of SMK Negeri 1 Jambu with a total of 44 students. To determine the sample size, the reference was from Sugiyono, who stated that the sample consisted of 10 to 20 members at the minimum. Then, 1 class consisting of 21 students was selected. Because of the number of students less than the other class, it will be more controllable and conditioned for the experiment. The sample was selected by means of *non probability sampling*, namely the *purposive sampling* technique. The data were collected through tests, consisting of a multiple choice test and a performance test. The validity of the constructed instruments was assessed by expert judgment, indicating that they were appropriate to be used in the study.

The results of the study were as follows. 1) Regarding the attainment of the learning outcomes in dry technique drawing finishing before the use of the Bulletin Board media, 100% or 21 students did not attain the Minimum Mastery Criterion (MMC) with the highest score of 64.50, the lowest score of 54.00, and the mean score of 60.86. 2) Regarding the attainment of the learning outcomes in dry technique drawing finishing after the use of the Bulletin Board media, 100% or 21 students attained the MMC with the highest score of 91.50, the lowest score of 80.00, and the mean score of 86.21. 3) The effect of the use of the Bulletin Board media was indicated by the result of the t-test, namely $t = 40.739$ with $df = 20$ and $p = 0.000$. Due to $p < 0.05$, H_a was accepted, so that there was an effect of the use of the Bulletin Board media on the attainment of the learning outcomes in the topic of dry technique drawing finishing. The use of the Bulletin Board media gave a contribution of 40.739% to the improvement of the learning outcomes in the topic of dry technique drawing finishing among Grade X students of SMK Negeri 1 Jambu.

Keywords: *Bulletin Board Media, Dry Technique Drawing
Finishing*

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BULETIN BOARD TERHADAP PENCAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING DI SMK NEGERI 1 JAMBU

Disusun oleh:

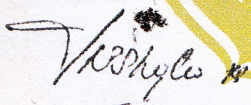
Delarosa Karina Sabatini

NIM 07513241033

telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk dilaksanakan

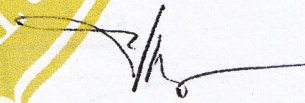
Ujian Akhir Tugas Akhir Skripsi bagi yang bersangkutan.

Mengetahui,
Ketua Program Studi
Pendidikan Teknik Busana,


Kapti Asiatun, M.Pd

NIP. 19630610 198812 2 001

Yogyakarta,
Disetujui,
Dosen Pembimbing,


Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING DI SMK NEGERI 1 JAMBU


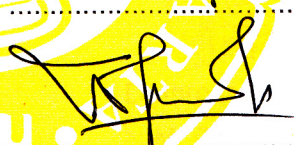
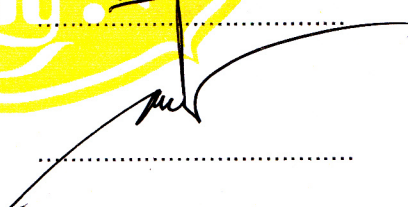
Di susun oleh:

Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi Program
Studi Pendidikan Teknik Busana Fakultas Teknik Universitas Negeri
Yogyakarta
pada tanggal 27 Juni 2014

TIM PENGUJI

Nama/Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Sri Widarwati, M. Pd Ketua Penguji/Pembimbing		13-08-2014
Noor Fitrihana, M. Eng Sekretaris		13-08-2014
Triyanto, M. A Penguji		13-08-2014

Yogyakarta, Juni 2014

Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Dr. Moch. Bruri Triyono

NIP. 19560216 198603 1 003

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033


Program Studi : Pendidikan Teknik Busana

Judul TAS : Pengaruh Penggunaan Media Bulletin Board Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering di SMK Negeri 1 Jambu

Menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan kutipan dengan mengikuti tata penulisan ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, Juni 2014

Yang menyatakan,



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

MOTTO

Think smarter, Move faster, Work harder !

Head up, stay strong, fake a smile, move on!!

Positive mind will help you through the hardest time

You were born original, don't die a copy!

Take your heart when you're thinking, take your head when you're feeling

–Alissa Wahid–

Some dream come true, some don't, but that should never stop us from having
a good dreams

–Anies Baswedan–

Being happy doesn't mean everything is perfect, it means you're happy enough
to look beyond the imperfection

–Nina Dobrev–

Tidak ada yang membunuh mimpimu, kamu yang membiarkannya mati. Nyawa
impianmu sesungguhnya sekuat kemauanmu

–Pandji Pragiwaksono–

Dreams do come true, but if only you manage to wake up from it

–Pandji Pragiwaksono–

Loser are people who are so afraid of not winning, they don't even try

–Little Miss Sunshine–

Life isn't about FINDING yourself,
Life is about CREATING yourself

HALAMAN PERSEMBAHAN

Dengan penuh rasa syukur kepada ALLah SWT, karya ini saya persembahkan untuk:

Famille Bien-aimée

Ibuk Dra. Kuntar Retno Rukmini, bapak Mohammad Rustamadji,S.H,
eyangku Djumiati

Adikku, Reza Kuncahyo Bayuaji & Lintang Fauzia Ichsari

Keluarga besar Oentoeng Soekarwo & keluarga besar M. Mochtarom

Terimakasih atas doa, semangat, dukungan, bantuan, dan puk-puk yang selalu
di berikan untukku,,

I love you much more than you all ever known

Rumah akan selalu menjadi tempatku untuk kembali.

Teman-teman di sisa akhir perjuangan

Ani, Umi, Vika, Damar, Putri, Riri, Dita,

Yang selalu saling menyemangati untuk berjuang sampai ke garis finish
kiss-hug untuk kalian semua

PTBB-Fakultas Teknik

Universitas Negeri Yogyakarta

Dan semua pihak yang telah memberi dukungan secara moril dan
materil hingga terwujudnya Tugas Akhir Skripsi ini.

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang melimpahkan rahmat, taufiq, serta hidayah-Nya sehingga penyusun dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan untuk mendapatkan gelar sarjana yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media Bulletin Board Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Di SMK Negeri 1 Jambu". Oleh karena itu, pada kesempatan ini penyusun mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya atas bimbingan, arahan dan saran kepada yang terhormat:

1. Sri Widarwati, M.Pd., selaku Pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan dorongan, dan bimbingan selama penyusunan Tugas Akhir Skripsi.
2. Prapti Karomah, M. Pd; Afif Ghurub B, S. Pd; Triyanto, M. A; selaku validator instrumen penelitian Tugas Akhir Skripsi yang memberikan saran perbaikan sehingga penelitian dapat terlaksana sesuai tujuan.
3. Sri Widarwati, M. Pd selaku ketua penguji, Noor Fitrihana, M. Eng selaku sekretaris, dan Triyanto, M. A selaku penguji yang memberikan koreksi perbaikan secara komprehensif terhadap Tugas Akhir Skripsi ini.
4. Noor Fitrihana, M. Eng selaku Ketua Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana, dan Kapti Asiatun, M. Pd selaku Ketua Program Studi Pendidikan Teknik Busana beserta dosen dan staf yang telah memberikan bantuan dan fasilitas selama proses penyusunan skripsi ini.
5. Dr. Moch Bruri Triyono., selaku Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta.
6. Setiyono, SP., M. Pd selaku Kepala Sekolah SMK Negeri 1 Jambu yang telah memberi izin dan bantuan dalam pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi ini.
7. Para guru dan staf SMK Negeri 1 Jambu, terutama Veronica Anik M, S. Pd dan Kunto Herutomo, Amd yang telah memberi bantuan memperlancar pengambilan data selama proses penelitian.
8. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd. MA., selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.

9. Orangtua yang selalu mendo'akan, dukungan dan bantuannya.
10. Semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu selama pelaksanaan dan penyusunan laporan proyek akhir.

Penyusun menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu, penyusun mohon saran dan kritik yang membangun. Semoga segala bantuan yang telah diberikan semua pihak di atas menjadi amalan yang bermanfaat dan mendapatkan balasan dari Allah SWT, dan Tugas Akhir Skripsi ini dapat menjadi informasi bermanfaat bagi pembaca. Akhir kata atas segala perhatian yang telah diberikan, penyusun mengucapkan terimakasih.

Yogyakarta, Juli 2014

Penyusun

Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
ABSTRAC	iii
LEMBAR PENGESAHAN	v
SURAT PERNYATAAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I. PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	7
C. Batasan Masalah	7
D. Rumusan Masalah	8
E. Tujuan Penelitian	9
F. Manfaat Penelitian	9
BAB II. KAJIAN TEORI	
A. Deskripsi Teori	10
1. Tinjauan Tentang Media	10
2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran Bulletin Board	18
3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar	24
4. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Menggambar Busana	27
B. Penelitian yang Relevan	40
C. Kerangka Berfikir	43
D. Pertanyaan Penelitian dan Hipotesis	45
BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Desain Penelitian	46
B. Tempat dan Waktu Penelitian	47
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Variabel Penelitian	50
E. Teknik Pengumpulan Data	52
F. Instrumen Pengumpulan Data	54
G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian	61
H. Pengujian Instrumen	64

I. Teknik Analisis Data.....	71
1. Statistik Deskriptif	71
2. Uji Hipotesis	73
BAB IV. HASIL PENELITIAN	
A. Deskripsi Data	78
B. Uji Prasyarat Analisis	82
C. Pengujian Hipotesis	83
D. Pembahasan Hasil Penelitian	86
 BAB V. SIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	91
B. Implikasi	92
C. Keterbatasan Penelitian	93
D. Saran	93
 DAFTAR PUSTAKA.....	94
LAMPIRAN	96

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Kriteria Bulletin Board	23
Tabel 2. Silabus Menggambar Busana	32
Tabel 3. Perbedaan Penelitian Yang Menggunakan Media Bulletin Board	42
Tabel 4. Pelaksanaan Penelitian	48
Tabel 5. Jumlah Siswa Kelas XI Keahlian Tata Busana	49
Tabel 6. Kisi-Kisi Instrumen Untuk Mengukur Kompetensi Menggambar Busana Siswa	56
Tabel 7. Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja	60
Tabel 8. Kriteria Bulletin Board	60
Tabel 9. Kriteria Kualitas Lembar Penilaian Unjuk Kerja	67
Tabel 10. Interpretasi Kriteria Penilaian Hasil Validasi Para Ahli.....	67
Tabel 11. Tingkat Keterandalan Reliabilitas Penelitian	70
Tabel 12. Presentae Jumlah Nilai	76
Tabel 13. Kriteria Mata Pelajaran Produktif	77
Tabel 14. Daftar Nilai Berdasarkan Mata Pelajaran Produktif	79
Tabel 15. Rangkuman Hasil Uji Normalitas	82
Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas	83
Tabel 17. Hasil Uji T	85

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Bulletin Board.....	19
Gambar 2. Contoh Bulletin Board di Sekolah.....	19
Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir	45
Gambar 4. Diagram Nilai Pretest	80
Gambar 5. Diagram Nilai Posttest	81

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Silabus dan RPP.....	96
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	97
Lampiran 3 Validitas	98
Lampiran 4 Hasil Penelitian	99
Lampiran 5 Surat-Surat Penelitian	100
Lampiran 6 Dokumentasi	101

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pada UUD 1945 pasal 31, ayat 1 disebutkan “setiap warga Negara berhak mendapatkan pendidikan”. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia “pendidikan ialah mengubah sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan penelitian”.

Pendidikan kejuruan adalah bagian dari sistem pendidikan yang mempersiapkan peserta didik agar lebih mampu bekerja dalam bidang tertentu. Pada satuan pendidikan menengah kejuruan memiliki tujuan untuk meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Diharapkan lulusan pendidikan kejuruan (Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK) mampu memenuhi tuntutan tenaga kerja yang kompeten dalam rangka peningkatan produktivitas dan efisiensi dan mampu bersaing pada persaingan pasar dan tenaga kerja internasional di era globalisasi.

Menurut penjelasan UU Sisdiknas no. 20 tahun 2003 pasal 15, tujuan SMK adalah mempersiapkan agar siswa mampu:

1. Bekerja baik secara mandiri atau mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah, sesuai dengan keahlian dan kerampilannya.

2. Memilih karir, ulet dan gigih dalam berkompetensi dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.
3. Mengembangkan diri dikemudian hari melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi.

Sebagai konsekuensi dari tujuan tersebut lulusan SMK harus memenuhi standar kompetensi lulusan sehingga secara kualitas mampu memenuhi tuntutan dunia usaha dan industri sesuai bidang keahlian masing-masing serta mampu mengembangkan sikap professional. Standar kompetensi yang harus dicapai SMK dilaksanakan melalui pembelajaran keterampilan. Berkaitan dengan hal ini, upaya peningkatan pembelajaran perlu dilaksanakan dengan berbagai terobosan baru yang berkenaan dengan pembelajaran.

SMK Negeri 1 Jambu adalah sekolah kejuruan dengan 2 (dua) program keahlian yaitu Jurusan Teknik Mekanik Otomotif dan Jurusan Tata Busana. Berdiri dan mulai beroperasi sejak 3 Juli 2007, sekolah ini memiliki fasilitas yang mendukung untuk sarana kegiatan belajar mengajar yaitu bangunan gedung yang masih baru, peralatan praktek dan tenaga pengajar yang handal. Pada Jurusan Tata Busana, salah satu mata diklat pada program studi ini yaitu mata diklat Menggambar Busana (*Fashion Drawing*). Menggambar Busana merupakan salah satu mata pelajaran dasar kejuruan kelompok dengan materi pelajaran teori dan praktik dan menitik beratkan pada keterampilan dalam mencipta atau mendisain busana. Mata diklat Menggambar Busana adalah awal bagian dari perencanaan sebuah busana yang dibuat.

Kualitas proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh komponen-komponen di dalamnya yang saling berhubungan satu sama lain. Komponen-komponen pembelajaran tersebut menurut Moedjiono dan Dimyati (1993:23) adalah:

1. Peserta didik, yakni seseorang yang bertindak sebagai pencari, penyimpan isi pelajaran, yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan.
2. Guru, yakni seorang yang bertindak sebagai pengelola proses belajar mengajar, fasilitator proses belajar mengajar.
3. Tujuan yakni pernyataan perubahan tingkah laku yang diinginkan.
4. Isi pelajaran, yakni segala informasi yang diperlukan untuk mencapai tujuan.
5. Metode, yakni cara yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran.
6. Media, alat bantu yang digunakan untuk menyampaikan isi pelajaran.
7. Evaluasi, yakni untuk mengukur tingkat tercapainya tujuan.

Salah satu dari komponen tersebut adalah media pembelajaran. Media bentuk jamak dari kata medium, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2002; Sadiman, dkk., 1990). Oleh karena itu media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis terhadap siswa. Fungsi media pendidikan secara umum adalah sebagai berikut: (i) memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat visual; (ii) mengatasi keterbatasan

ruang, waktu dan daya indera; (iii) meningkatkan kegairahan belajar, memungkinkan siswa belajar sendiri berdasarkan minat dan kemampuannya, dan mengatasi sikap pasif siswa; dan (iv) memberikan rangsangan yang sama, dapat menyamakan pengalaman dan persepsi siswa terhadap isi pelajaran. Keududukan media pelajaran dalam sistem proses belajar mengajar mempunyai fungsi yang sangat penting, sebab tidak semua pengalaman belajar dapat diperoleh secara langsung, sehingga media dapat digunakan untuk memberikan pengetahuan yang kongkret dan tepat secara mudah dipahami. Melalui media pembelajaran, guru dapat menyajikan bahan pelajaran yang bersifat abstrak menjadi kongkret sehingga mudah dipahami dan menghilangkan verbalisme. Bagi seorang desainer maupun orang yang belajar dibidang busana dan kriya tekstil, media pembelajaran memiliki perang yang sangat penting.

Menurut Dina Indriana (2011) media terbagi menjadi empat, yaitu:

1. Media grafis, bahan cetak dan gambar diam
2. Media proyeksi diam
3. Media audio
4. Multi media

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide,dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Media ini berfungsi menyalurkan pesan dari sumber pesan ke penerima pesan. Contoh dari media grafis ini adalah grafik, diagram, sketsa, poster, bagan atau chard, papan flannel dan *Bulletin Board*.

Bulletin Board adalah sebuah papan yang ditujukan untuk posting pesan publik, misalnya, untuk mengiklankan hal-hal, untuk membeli atau

menjual, mengumumkan acara, atau memberikan informasi. *Bulletin Board* sering dibuat dari bahan seperti gabus untuk memudahkan penambahan dan penghapusan pesan atau dapat ditempatkan pada computer sehingga orang dapat pergi dan menghapus pesan bagi orang lain untuk membaca dan melihat (http://en.wikipedia.org/wiki/bulletin_board)

Kelebihan *Bulletin Board* menurut Dina Indriana (2011:72) salah satunya adalah mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, serta berinisiatif untuk memecahkan masalah. Dengan demikian siswa tidak lagi menjadi plagiat karena hanya sekedar mencontoh gambar desain yang sudah ada. Selain itu dapat memicu kreatifitas siswa untuk berkarya, sehingga tidak mengalami kebosanan dalam proses belajar, jam pelajaran dapat berjalan dengan baik dan tertib, dan diharapkan pencapaian hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar busana baik.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di sekolah, kemampuan siswa dalam penyelesaian gambar secara kering, masih di bawah kriteria ketuntasan minimal. Hasil belajar siswa dapat dilihat dari nilai yang diperoleh oleh siswa sesuai kriteria ketuntasan minimal (KKM) untuk mata diklat menggambar busana yaitu 70. Jika siswa memperoleh nilai dibawah KKM maka hasil belajar siswa belum memenuhi standar ketuntasan, siswa wajib mengulang materi tersebut sampai memenuhi KKM. Berdasarkan wawancara dengan guru Menggambar Busana dan berdasarkan pengalaman PPL ketika mengajar mata pelajaran Menggambar Busana kurang dari 40% siswa sudah memenuhi standar KKM sedangkan lebih dari 60% siswa belum memenuhi KKM.

Di sekolah, guru hanya menggunakan modul sebagai media pembelajaran untuk siswa, di dukung dengan jobsheet. Dalam proses pembelajaran guru menerangkan seluruh materi pada satu waktu, yaitu di pertemuan awal semester. siswa mencatat seluruh materi yang diberikan guru. Kemudian guru memberikan contoh-contoh gambar desain busana dari materi yang diberikan, siswa mengamati. Setelah itu siswa diberikan tugas untuk membuat desain busana berdasarkan teori yang telah diberikan oleh guru dan hasil pengamatan gambar yang telah mereka lakukan. Dengan hanya diberikan tugas demikian siswa cenderung menjadi gaduh di kelas. Sehingga suasana belajar menjadi kurang kondusif.

Metode yang digunakan guru, serta kurangnya media pembelajaran yang merupakan rangsangan belajar bagi siswa mengakibatkan proses pembelajaran di dalam kelas juga menjadi tidak menarik. Proses pembelajaran oleh guru yang kurang menarik, mengakibatkan siswa cenderung kurang bersemangat belajar di dalam kelas. Semangat belajar siswa di kelas juga cenderung rendah berakibat pula pada rendahnya semangat berkompetisi secara sehat di dalam kelas karena tidak adanya media untuk menunjukkan hasil karya siswa, yang artinya juga kreativitas siswa menjadi terbatas dan kurang terasah. Siswa menjadi kurang produktif untuk berkarya dan menciptakan produk-produk kreatif yang baru.

Berdasarkan pernyataan diatas, maka untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti akan mencoba menggunakan media *Bulletin Board*. Media *Bulletin Board* dianggap tepat karena di dalam memuat gambar disertai keterangan. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami gambar melalui keterangan atau sebaliknya. Media tersebut digunakan

sebagai variasi media mengajar di sekolah agar dapat memberi rangsang yang positif pada kondisi kelas sehingga proses belajar menjadi lebih menarik. Diharapkan pula dapat membangkitkan semangat belajar siswa. Sehingga dapat mendorong siswa berkreasi. Selain itu tidak menutup kemungkinan media *Bulletin Board* dapat menjadi sarana atau ajang kompetisi bagi siswa untuk berusaha menampilkan karya terbaik yang mereka ciptakan, sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan kreativitas dan bakat mereka.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka muncul berbagai masalah yang berkaitan dengan pemanfaatan media pembelajaran dalam meningkatkan prestasi belajar siswa SMK, antara lain :

1. Proses belajar mengajar yang kurang menarik di dalam kelas.
2. Kurangnya media pembelajaran yang menarik perhatian siswa.
3. Tidak adanya sarana yang mendorong semangat berkompetisi yang sehat di dalam kelas.
4. Hasil belajar siswa pada mata diklat menggambar busana masih banyak yang belum memenuhi standart KKM.

C. Batasan Masalah

Meskipun ada banyak hal yang mempengaruhi proses belajar di dalam kelas, maka dalam penelitian dilakukan pembatasan masalah yang bertujuan agar permasalahan yang dikaji lebih mendalam dan terarah. Berkaitan dengan hal tersebut, peneliti hanya membatasi pada sejauh mana

penggunaan Media *Bulletin Board* berpengaruh pada pencapaian hasil belajar siswa dalam materi penyelesaian gambar secara kering. Media *Bulletin Board* dipilih karena merupakan media yang belum pernah diajarkan sebelumnya oleh guru, walaupun bukan merupakan media pembelajaran yang baru. Media *Bulletin Board* dianggap tepat karena dalam bulletinnya memuat gambar disertai keterangan. Sehingga diharapkan siswa dapat lebih mudah dalam memahami gambar melalui keterangan, atau sebaliknya. Salah satu keunggulan *Bulletin Board* adalah dapat mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, serta berinisiatif untuk memecahkan masalah. Diharapkan media ini nantinya dapat menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

D. Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas maka dapat dikemukakan rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri I Jambu?
2. Bagaimana hasil belajar setelah melalui penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri I Jambu?
3. Adakah pengaruh penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering di SMK Negeri I Jambu?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui hasil belajar sebelum menggunakan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri I Jambu
2. Mengetahui hasil belajar setelah melalui penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* di SMK Negeri 1 Jambu
3. Mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* terhadap hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering di SMK Negeri I Jambu.

F. Manfaat

Penelitian ini bermanfaat untuk mengembangkan proses pembelajaran dari segi teoritis maupun segi praktis.

1. Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai referensi atau bahan kajian dalam pengembangan peningkatan hasil belajar menggambar busana melalui media *Bulletin Board* di SMK N 1 Jambu.
2. Secara praktis, hasil penelitian diharapkan dapat bermanfaat untuk:
 - a. Bagi penulis, dapat mengaplikasikan ilmu pengetahuan yang di dapat dari bangku kuliah ke dalam suatu karya atau penelitian.
 - b. Bagi pengajar, dapat memberikan masukan dalam menunjang proses pembelajaran.
 - c. Bagi sekolah, khususnya penyelenggara pendidikan, dapat memberikan masukan dalam merumuskan kebijakan pendidikan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. DESKRIPSI TEORI

1. Tinjauan Tentang Media

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media bentuk jamak dari kata *medium*, merupakan kata yang berasal dari bahasa latin *medius*, yang secara harfiah berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 2002; Sadiman, dkk., 1990). Oleh karena itu, media dapat diartikan sebagai perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.

Menurut Nana Sudjana (1989:99) media atau alat pembelajaran merupakan unsur yang tidak dapat dipisahkan dari unsur lainnya yang berfungsi sebagai cara atau teknik untuk mengantarkan bahan pelajaran agar sampai tujuan.

Menurut Miarso di kutip oleh Dina Indriana (2011:14) media merupakan segala sesuatu yang dapat di gunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa untuk belajar. Leslie J. Briggs (2011:14) menyatakan bahwa media pengajaran adalah alat-alat fisik untuk menyampaikan materi pelajaran dalam bentuk buku, film, rekaman video, dan lain sebagainya. Media merupakan alat untuk memberikan perangsang bagi peserta didik supaya terjadi proses belajar.

Sedangkan menurut Gerlach dan Ely (1971) seperti dikutip oleh Azhar Arsyad (2002:3)

"media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. dalam pengertian ini guru, buku teks dan lingkungan sekolah merupakan media".

Media dalam proses belajar mengajar adalah alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal. Ciri-ciri media ada tiga, yaitu:

1) Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek.

2) Ciri Manipulatif (*Manipulatif Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu berhari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*.

3) Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu.

Berdasarkan beberapa pengertian di atas, media adalah perantara yang mengantarkan materi dari pengirim ke penerima pesan supaya terjadi proses belajar untuk mencapai tujuannya.

b. Fungsi Dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang ikut mempengaruhi iklim, kondisi, dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru. Arief S. Sadiman dkk (2006:17-18), menjelaskan fungsi umum media pembelajaran. Fungsi tersebut antara lain:

- 1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistik(dalam bentuk kata-kata atau lisan belakng).
- 2) Mengatasi keterbatasan ruang,waktu, dan daya indera.
- 3) Penggunaan media pembelajaran secara tepat dan bervariasi dapat mengatasi sikap pasif siswa.
- 4) Dengan sifat yang unik pada tiap siswa ditambah lagi dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda, sedangkan kurikulum dan materi pendidikan ditentukan sama untuk setiap siswa, maka guru banyak mengalami kesulitan bilamana semuanya itu harus diatasi sendiri. Hal ini akan lebih sulit bila latar belakang lingkungan guru dengan siswa juga berbeda, masalah ini dapat diatasi dengan media pembelajaran, yaitu kemampuan dalam:
 - a) Memberikan perangsang yang sama
 - b) Mempersamakan pengalaman
 - c) Menimbulkan presepsi yang sama

Sedangkan manfaat penggunaan media (Arsyad, 2002), antara lain:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- 2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi yang lebih langsung antara siswa dan lingkungannya, dan kemungkinan siswa untuk belajar sendiri-sendiri sesuai dengan kemampuan dan minatnya.
- 3) Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang, dan waktu.
- 4) Media pembelajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung.

Dari keseluruhan pengertian diatas, secara umum dapat dikatakan bahwa fungsi dan manfaat dari media pembelajaran adalah dapat menimbulkan gairah dan motivasi belajar, memberikan pengalaman, menimbulkan persepsi yang sama, memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.

c. Klasifikasi Media Pembelajaran

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2002:3) membagi media pendidikan dalam empat jenis yaitu:

- 1) Media grafis (media dua dimensi) seperti gambar, foto, grafik, bagan, atau diagram, poster, kartun, komik
- 2) Media tiga dimensi yaitu dalam bentuk model seperti model padat, model penampang, model susun, model kerja, diorama
- 3) Media proyeksi seperti slide, film strip, film, penggunaan OHP
- 4) Penggunaan lingkungan sebagai media pendidikan.

Menurut Seels dan Glasgow (Azhar Arsyad, 2002: 33-34)

media di bagi ke dalam dua kategori luas yaitu :

- 1) Media tradisional
 - a) Visual diam yang diproyeksikan (proyeksi opaque, proyeksi overhead, slides, dan film strips)
 - b) Visual yang tak diproyeksikan (gambar, foto, grafik, diagram)
 - c) Audio (rekaman piringan, pita kaset)
 - d) Penyajian multimedia (slide plus suara, multi image)
 - e) Visual dinamis yang diproyeksikan (film, televise, video)
 - f) Cetak (buku teks, modul, teks terprogram, workbook, majalah)
 - g) Permainan (teka-teki, simulasi ,permainan papan)
 - h) Relia (model, specimen, manipulative)
- 2) Media Teknologi Mutakhir
 - a) Media berbasis telekomunikasi (teleconference, kuliah jarak jauh)
 - b) Media berbasis mikroprosesor (computer-assisted instruction, permainan computer, sistem tutor intelegen, interaktif, hypermedia, CD)

Menurut Dina Indriana (2011:58) klasifikasi media Pengajaran adalah sebagai berikut:

- 1) Grafis, bahan cetak, dan gambar diam
 - a) Media Grafis

Media grafis merupakan media visual yang menyajikan fakta, ide dan gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Yang termasuk

dalam media grafis ini antara lain: grafik, sketsa, diagram, poster, bagan atau chart, papan flanel, dan *bulletin board*.

b) Bahan Cetak

Bahan cetak merupakan media visual yang pembuatannya melalui proses pencetakan, yang menyajikan berbagai pesan melalui huruf dan gambar-gambar ilustrasi. Fungsinya adalah sebagai perjelas pesan atau informasi yang disajikan. Contohnya antara lain adalah buku teks, modul dan buku panduan.

c) Gambar Diam

Media gambar diam adalah media visual yang berupa gambar yang disajikan melalui proses fotografi.

2) Media proyeksi diam

Media proyeksi diam adalah media visual yang memproyeksikan pesan melalui sebuah alat yang mampu memproyeksikan berbagai pesan dalam bentuk tulisan, gambar, angka, atau bahkan grafis. Beberapa media yang termasuk dalam jenis media proyeksi diam adalah:

a) OHT dan OHP

OHT (overhead transparency) adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat proyeksi yang disebut OHP (overhead projector). OHP merupakan varian dari proyektor slide yang digunakan untuk menampilkan gambar atau teks pada audiens.

b) Opaque projector

Opaque projector disebut juga dengan *epidioskop*, *epidiaskop*, atau *episkop*. Media ini merupakan alat yang menampilkan berbagai bahan opaque (yang tidak tembus pandang) dengan pancaran lampu yang terang terhadap objek dari arah atas. Benda-benda yang diproyeksikan misalnya buku, foto, dan model-model dua dimensi, atau tiga dimensi.

c) Slide

Media *slide* atau film bingkai adalah media visual yang diproyeksikan melalui alat yang disebut dengan proyektor slide. Slide terbuat dari film positif yang diberi bingkai dari karton atau plastik.

d) Filmstrip

Filmstrip atau film rangkai atau film gelang adalah media visual proyeksi diam, yang pada dasarnya hampir sama dengan media slide. Hanya saja *filmstrip* terdiri atas beberapa film yang merupakan satu kesatuan seperti halnya gelang, dimana ujung satu dan ujung lainnya bersatu membentuk rangkaian.

3) Media audio

Media audio adalah media yang penyampaian pesannya ditangkap dengan indra pendengaran saja. Pesan yang biasa disampaikan adalah dalam bentuk kata-kata, musik, dan *sound effect* saja.

Yang termasuk dalam media audio adalah radio dan rekaman suara yang sebelumnya sudah d rekam dan diputar dengan mesin pemutar suara, baik melalui kaset maupun pita perekam magnetik atau disk.

4) Media gambar hidup/film

Film merupakan serangkain gambar diam yang meluncur secara cepat dan diproyeksikan sehingga menimbulkan kesah hidup dan bergerak.

5) Media televisi

Media televisi dapat memberikan pesan secara audiovisual dan gerak yang ditampilkan secara menarik. Media televisi mempunyai beberapa jenis, yakni televisi terbuka, televisi siaran terbatas (TVST) atau CCTV, dan video cassette recorder (VCR).

6) Multimedia

Multimedia adalah suatu sistem penyampaian pesan menggunakan berbagai jenis bahan pengajaran yang membentuk suatu unit atau paket.

Sedangkan jika dilihat dari bentuknya, maka jenis media itu antara lain: media cetak (*printed media*), media pameran (*displayed media*), media yang diproyeksikan (*projected media*), rekaman audio (*audiotape recording*), gambar bergerak (*motion picture*), media berbasis komputer (*computer based media*)

Berdasarkan bermacam-macam media yang dapat mendukung proses belajar mengajar di atas, akan digunakan media grafis. Media grafis adalah media visual yang menyajikan fakta, ide dan

gagasan melalui kata-kata, kalimat, angka-angka, dan berbagai simbol atau gambar. Diharapkan media yang menyajikan isi secara visual dapat membantu siswa untuk lebih memahami pelajaran. Dari berbagai macam media grafis yang ada kemudian dipilihlah media Bulletin Board yang akan digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran Menggambar Busana, materi penyelesaian gambar secara kering.

2. Tinjauan Tentang Media Pembelajaran *Bulletin Board*

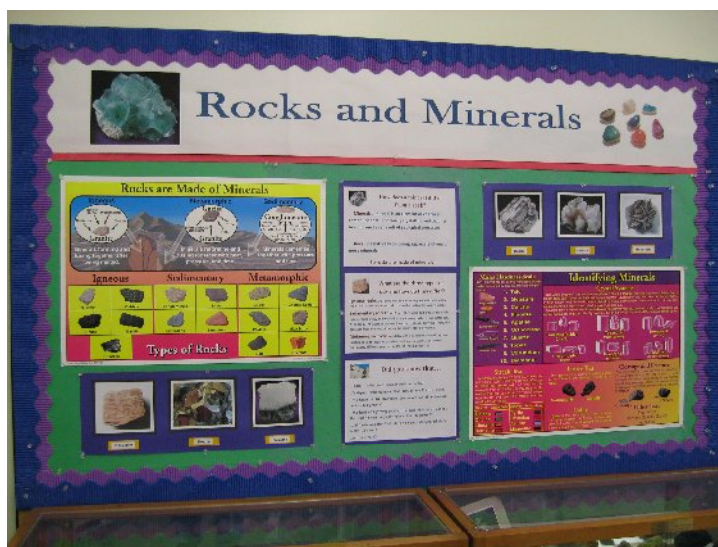
Bulletin Board adalah sebuah papan yang ditujukan untuk posting pesan publik, misalnya, untuk mengiklankan hal-hal, untuk membeli atau menjual, mengumumkan acara, atau memberikan informasi. *Bulletin Board* sering dibuat dari bahan seperti gabus untuk memudahkan penambahan dan penghapusan pesan atau dapat ditempatkan pada komputer sehingga orang dapat pergi dan menghapus pesan bagi oranglain untuk membaca dan melihat.

(<http://en.wikipedia.org/wiki/Bulletinboard>).



Gambar 1. *Bulletin Board*

Bulletin Board sangat lazim di universitas. *Bulletin Board* digunakan oleh kelompok-kelompok olahraga dan juga iklan oleh kelompok-kelompok ekstrakurikuler dan apa saja untuk pemberitahuan resmi. Di koridor asrama, lorong, lobi, dan kiosbebas sering memiliki papan gabus yang melekat untuk memfasilitasi posting pemberitahuan.



Gambar 2. Contoh *Bulletin Board* di sekolah

Menurut Dina Indriana (2011:62) *Bulletin Board* yaitu papan biasa tanpa dilapisi kain flanel dan gambar-gambar atau tulisan-tulisan langsung ditempel ke papan dengan lem atau alat perekat lainnya. (2011:71) *Bulletin Board* merupakan media yang digunakan sebagai tempat atau ajang untuk menampilkan berbagai karya siswa yang berkaitan dengan tema yang telah diajarkan oleh pendidik.

Bulletin Board adalah papan yang khusus digunakan untuk mempertunjukkan contoh-contoh pekerjaan siswa, gambar, bagan, poster dan objek dalam bentuk tiga dimensi. Biasanya berukuran 160X80 cm. *Bulletin Board* seringkali ditempatkan di aula, cafetaria, dan kantor, tapi tempat utamanya adalah di dalam kelas. Umumnya kegiatan perancangan, tata letak, dan pemasangan isi pesan dalam *Bulletin Board* itu menjadi tanggung jawab guru dan siswa. *Bulletin Board* digunakan untuk menggambarkan penampilan umum dari suatu kelas. Karena itu harus menarik, rapi, *up to date*, dan dinamik. *Bulletin Board* menampilkan suatu aktivitas belajar yang sedang berlaku di ruangan itu. Oleh karenanya harus mempunyai fungsi pendidikan. *Bulletin Board* banyak dibuat dari bahan gabus linoluim, kain guni (burlap) atau bahan-bahan sejenis. (<http://evietos.blogspot.com/2010/04/media-grafis-papan-flannel-buletin.html>)

Menurut Dina Indriana, *Bulletin Board* ini adalah media visual yang termasuk salah satu jenis media grafis. Selain itu *Bulletin Board* juga merupakan media yang praktis dan aplikatif, selain *flipchart*, *flashcart*, dan *flanelgraf*.

Tujuan pembuatan *Buletin Board* antara lain:

- 1) Memberi rangsangan pada kondisi kelas hingga menjadi menarik.
- 2) Menciptakan kesiapan terutama untuk unit kerja yang baru.
- 3) Memberi jalan keluar bagi siswa berbakat.
- 4) Membangkitkan semangat dan moral kelas.
- 5) Mengembangkan rasa memiliki dan tanggung jawab di antara sesama siswa

Kelebihan media *Bulletin Board* menurut Dina Indriana (2011:72) adalah:

- 1) Menjadi tempat tampilan berbagai karya anak didik, sehingga bisa membuat anak didik merasa bangga serta bisa lebih bersemangat dalam belajar dan berkarya.
- 2) Mempersatukan semangat kelas dengan membangkitkan rasa memiliki dan tanggungjawab bersama. Sebab satu sama lain /merasa saling memiliki papan tersebut, sehingga mereka pun berusaha untuk menjaga dan memelihara media ini.
- 3) Mendorong siswa untuk berkarya dan menciptakan produk, serta inisiatif untuk memecahkan masalah.
- 4) Sebagai sarana atau ajang kompetisi yang sehat di antara anak didik. Anak didik akan berusaha untuk menampilkan karya terbaik mereka sehingga secara tidak langsung akan meningkatkan kreativitas dan bakat mereka.

Bulletin Board dinilai tepat digunakan sebagai media untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam materi penyelesaian gambar secara kering, karena dalam *Bulletin Board* tidak hanya memuat

gambar, tetapi disertai keterangan. Sehingga diharapkan siswa dapat menyerap informasi lebih baik melalui *Bulletin Board* tersebut karena informasinya diberikan melalui gambar dan keterangan tentang materi dari gambar tersebut.

Tabel 1. Kriteria *Bulletin Board*

Bagian	Keterangan
Judul	Sesuai dengan tema
Isi	<p>Di dalam sebuah <i>Bulletin Board</i> harus mengandung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas <i>Bulletin Board</i> yang baik dapat menyampaikan informasi secara kreatif. pengaturan pesan (yang ingin disampaikan) dengan baik, pemilihan jenis huruf dan ukurannya. Dengan kata lain kreativitas adalah daya tarik estetika keseluruhan dari sebuah <i>Bulletin Board</i>. Yang termasuk kreativitas dalam <i>Bulletin Board</i> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Unity (kesatuan) Kesatuan adalah hubungan antara unsur-unsur visual sehingga dapat berfungsi bersama-sama. Fungsi tersebut tidak hanya fungsi pada isi secara verbal tetapi juga materi visual yang digunakan untuk menekankan poin utamanya. Kesalahan yang sering terjadi adalah membuat satu tempat terlalu penuh. Hapuslah setiap elemen yang tidak terlalu penting untuk menyampaikan ide anda. b. Line (garis) Garis adalah perangkat struktural satu dimensi yang menarik perhatian dengan mengalihkan pandangan di sekeliling area yang penting. Garis dapat menyatakan langkah, arah, dan pergerakan. c. Shape (bentuk) Bentuk adalah visual dua dimensi yang dapat menggambarkan outline suatu object. d. Form (susunan) Kebanyakan visual adalah bentuk dua dimensi dengan menggunakan garis dan bentuk. Namun, bentuk tiga dimensi dapat disusun dengan menambahkan tekstur atau benda yang sesungguhnya. e. Arrangement (pengaturan) Elemen verbal dan visual pada tampilan harus disusun dengan pola yang dapat menarik perhatian orang yang melihat. Kemudian menunjukkan pada bagian yang penting. f. Balance (keseimbangan) Keseimbangan dapat diciptakan jika bagian-bagian

	<p>yang ditampilkan tersusun pada setiap sudut secara merata (imbang) baik secara vertikal maupun horizontal.</p> <p>g. Color (warna) Warna bukan hanya dapat meningkatkan dan memperkaya visual desain yang dibuat, tapi juga dapat mempengaruhi pikiran dan menunjukkan pergerakan. Warna dapat memancing perhatian dan menimbulkan dampak visual.</p> <p>2. Semangat <i>Bulletin Board</i> dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat. Misalnya menggunakan <i>gambar</i>, maskot/logo, atau motto</p> <p>3. Informasi Informasi dapat dinilai berdasarkan kesesuaian informasi yang dipasang pada <i>Bulletin Board</i> dengan tema yang digunakan.</p>
--	---

3. Tinjauan Tentang Hasil Belajar

a. Definisi Belajar

Belajar merupakan perubahan perilaku sebagai hasil dari pembelajaran. Belajar merupakan proses manusia untuk mencapai berbagai macam kompetensi, keterampilan, dan sikap. Belajar dimulai sejak lahir sampai akhir hayat (Baharuddin dan Esa Nur Wahyuni, 2007:11)

Tahapan dalam belajar tergantung pada fase-fase belajar, yaitu:

- 1) Tahap *acquisition*, yaitu tahap perolehan informasi
- 2) Tahap *storage*, yaitu tahap penyimpanan informasi
- 3) Tahap *retrival*, yaitu tahapan pendekatan kembali informasi

Belajar adalah kegiatan berproses dan merupakan unsur yang sangat fundamental dalam penyelenggaraan jenis dan jenjang pendidikan (Asep Jihad dan Abdul Haris, 2008:1)

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat dikemukakan bahwa belajar adalah proses perubahan tingkah laku untuk mencapai berbagai macam keterampilan.

b. Hasil Belajar

Menurut Abdurrahman dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:14) hasil belajar adalah kemampuan anak yang diperoleh anak setelah melalui proses belajar.

Menurut A.J. Romizowski yang juga dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:15) hasil belajar merupakan keluaran (output) dari suatu sistem pemrosesan masukan (input).

Kemudian disimpulkan oleh Asep Jihad dan Abdul Haris sendiri bahwa hasil belajar pencapaian bentuk perubahan perilaku yang cenderung menetap dari ranah kognitif, afektif, dan psikomotoris dari proses belajar yang dilakukan dalam waktu tertentu.

Menurut Benjamin S. Bloom dikutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2008:15) hasil belajar dapat dikelompokkan ke dalam dua macam yaitu pengetahuan dan ketrampilan. Pengetahuan terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Pengetahuan tentang fakta
- 2) Pengetahuan tentang prosedural
- 3) Pengetahuan tentang konsep
- 4) Pengetahuan tentang prinsip

Keterampilan juga terdiri dari empat kategori, yaitu:

- 1) Keterampilan untuk berpikir atau keterampilan kognitif
- 2) Keterampilan untuk bertindak atau keterampilan psikomotorik

- 3) Keterampilan bereaksi atau beresikap
- 4) Keterampilan berinteraksi

Untuk memperoleh hasil belajar, dilakukan evaluasi atau penilaian yang merupakan tindak lanjut atau cara untuk mengukur tingkat penguasaan siswa. Hasil belajar siswa tidak hanya diukur dari tingkat penguasaan ilmu pengetahuan tetapi juga sikap dan keterampilan.

Hasil belajar dikelompokkan kedalam tiga kategori, yaitu:

- 1) Domain kognitif
 - a) Pengetahuan (*knowledge*)
 - b) Pemahaman (*comprehension*)
 - c) Aplikasi atau penggunaan prinsip atau metode pada situasi yang baru
 - d) Analisa
 - e) Sintesa
 - f) Evaluasi
- 2) Domain kemampuan sikap (afektif)
 - a) Menerima atau memperhatikan
 - b) Merespon
 - c) Penghargaan
 - d) Mengorganisasikan
 - e) Mempribadi (mewatak)
- 3) Ranah Psikomotorik
 - a) Menirukan
 - b) Manipulasi
 - c) Keseksamaan

- d) Artikulasi
- e) Naturalisasi

Indikator hasil belajar menurut Sudjana di kutip oleh Asep Jihad dan Abdul Haris (2008: 20) :

1) Kriteria ditinjau dari sudut prosesnya

Kriteri dari sudut prosesnya menekankan kepada pengajaran sebagai suatu proses yang merupakan interaksi dinamis sehingga siswa sebagai subjek mampu mengembangkan potensinya melalui belajar sendiri.

2) Kriteria ditinjau dari hasilnya

Keberhasilan ditinjau dari segi hasil atau produk yang dicapai siswa.

Kemudian dari keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang dapat diperoleh dari evaluasi dan mencakup tiga ranah/domain yaitu afektif, kognitif dan psikomotorik

4. Tinjauan Tentang Mata Pelajaran Menggambar Busana

a. Pengertian Menggambar Busana

Perancang busana memang hampir tidak pernah mempunyai waktu cukup untuk membuat detil-detil ilustrasi, tetapi perlu bisa menggambarkan bentuk mode (*fashion*) dan rancangan-rancangan yang masuk akal, tepat dan cepat. Seperti dikemukakan oleh Goet Poespo (2003: 1) Menggambar adalah ilmu yang mutlak diperlukan untuk mengungkapkan mode (*fashion*), karena dalam hal ini gambar adalah cara pengungkapan ide/gagasan yang paling efektif.

Direktorat Pendidikan Menengah Kejuruan yang dikutip oleh Nur Lutfiana (2007: 18) menggambar busana (*fashion drawing*) adalah menggambar sketsa model dengan ide-ide dan menerapkannya pada kertas gambar

Menurut Sri Widarwati (1993) gambar busana adalah rancangan atau gambaran busana yang sesuai dengan unsur-unsur desain dan fungsi, sehingga busana yang akan dikenakan seseorang harus dapat menutup kekurangan dan menonjolkan suatu keindahan.

Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah kegiatan menggambar atau mendesain sketsa model dengan mengungkapkan ide-ide dalam kertas gambar yang akan menghasilkan suatu gambar rancangan benda atau objek baru yang tersusun dari unsur-unsur garis, bentuk, warna dan tekstur.

Unsur desain merupakan unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah desain sehingga oranglain dapat membaca desain tersebut. Yang dimaksud dengan unsur desain adalah unsur-unsur yang dapat dilihat secara langsung atau biasa disebut unsur visual (Afif Ghurub Bestari, 11:2011). Adapun unsur-unsur desain adalah sebagai berikut :

1) Garis

Yang dimaksud dengan unsur garis adalah goresan dengan benda keras di atas permukaan benda datar seperti kertas, dinding, dan papan. Ada dua jenis garis sebagai dasar dalam pembuatan macam- macam garis, yaitu garis lurus dan garis lengkung.

2) Arah

Arah sering dimanfaatkan dalam merancang benda dengan tujuan tertentu. Dalam gambar desain busana unsur arah pada motif kain dapat digunakan untuk mengubah penampilan dan bentuk tubuh pemakai.

3) Bentuk

Bentuk adalah hubungan dari beberapa garis yang menghasilkan area atau bidang dua dimensi (*shape*). Berdasarkan jenisnya, bentuk dibedakan atas bentuk naturalis, geometris, dekoratif, dan abstrak.

4) Ukuran

Ukuran merupakan salah satu unsur yang sangat mempengaruhi desain busana atau benda lainnya. Unsur-unsur yang dipergunakan dalam suatu desain hendaklah diatur ukurannya dengan baik agar desain tersebut memunculkan keseimbangan dan keserasian.

5) Tekstur

Tekstur merupakan keadaan permukaan suatu benda atau kesan yang timbul dari apa yang terlihat pada permukaan benda. Tekstur dapat diketahui dengan cara melihat atau meraba.

6) Value

Yang dimaksud dengan value adalah nilai gelap terang suatu benda

7) Warna

Warna termasuk unsur desain yang sangat menonjol. Dengan adanya warna, suatu benda dapat dilihat keindahannya. Pada

terori warna menurut Prang, warna dibagi menjadi 5 bagian yaitu primer, sekunder, intermediet, tersier, dan kuarter

Sedangkan prinsi-prinsip desain, adalah sebagai berikut:

1) Harmoni

Harmoni adalah prinsip desain yang memunculkan kesan adanya kesatuan melalui pemilihan dan susuna objek melalui ide.

2) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan antara bagian yg satu dengan bagian yang lain.

3) Keseimbangan (*balance*)

Prinsip keseimbangan dalam desain terdiri atas dua hal, yaitu keseimbangan simetris dan asimetris.

4) Irama

Irama dapat diciptakan melalui beberapa hal, antara lain pengulangan bentuk secara teratur, perubahan, atau peralihan ukuran dan pancaran atau radiasi.

5) Pusat perhatian (*center of interest*)

Pusat perhatian dapat berupa aksen yang secara otomatis membawa mata pada sesuatu yang terpenting dalam suatu desain busana.

6) Kesatuan (*unity*)

Kesatuan merupakan sesuatu yang memberikan kesan adanya keterpaduan tiap unsurnya.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa menggambar busana adalah pengungkapan ide dengan menggambar sketsa busana sesuai dengan unsur-unsur desain dan fungsi.

b. Silabus Menggambar Busana

Menggambar busana adalah mata diklat produktif yang harus ditempuh oleh seluruh siswa jurusan Busana Butik pada kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu. Standar Kompetensi Menggambar Busana pada Silabus Busana Butik kelas XI SMK Negeri 1 Jambu sebagai berikut :

Tabel 2.Silabus Menggambar Busana

KOMPETENSI DASAR	INDIKATOR	MATERI PEMBELAJARAN
1. Memahami bentuk-bentuk bagian busana	<ul style="list-style-type: none"> o Pemahaman bagian-bagian busana o Pemahaman acam-macam busana 	<ul style="list-style-type: none"> o Mengetahui bagian-bagian busana o Mengetahui macam-macam busana o Siswa dapat menggambar bagian-bagian busana dan macam-macam busana
2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	<ul style="list-style-type: none"> o Proporsi dibuat sesuai kebutuhan o Penjabaran disain sesuai tipe tubuh manusia 	<ul style="list-style-type: none"> o Membuat gambar proporsi dan bagian tubuh o Memahami jenis-jenis proporsi
3. Menerapkan Teknik Pembuatan Disain Busana	<ul style="list-style-type: none"> o Disain dibuat sesuai dengan kebutuhan o Gambar dibuat mengikuti langkah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Menggambar sesuai dengan prinsip-prinsip disain o Mernggambar macam-macam siluet o Membuat disain sesuai dengan bentuk tubuh o Membuat disain sesuai dengan kesempatan o Membuat disain sesuai dengan sumber ide
4. Penyelesaian pembuatan gambar	<ul style="list-style-type: none"> o Alat dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan o Gambar diselesaikan sesuai dengan teknik o Memperhatikan K3 	<ul style="list-style-type: none"> o Memahami macam-macam alat dan bahandalam penyelesaian disain o Menjelaskan teknik penyelesaian gambar sesuai jenis bahan o teknik penyelesaian kulit, rambut, teksture. o Gambar diselesaikan secara cermat jelas dan rapi o Membuat teknik penyajian gambar : disain sketsa, produksi, sajian, 3 dimensi

c. Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering

Upaya penyelesaian tekstur atau motif bahan bisa dilakukan dengan cara yang akurat untuk menggambarkan busana yang senyata mungkin. Menurut Goet Poespo (2000:5) tahapan dalam menggambar busana secara berurutan adalah merencanakan halaman gambar, merencanakan proporsi atau pose, membuat sketsa busana dan yang terakhir menyelesaikan gambar busana itu sendiri misalnya dengan teknik pewarnaan.

Pewarnaan gambar desain busana dapat dilakukan dengan berbagai macam cara. Salah satunya dengan teknik kering. Teknik kering adalah suatu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan air. Alat yang paling sering digunakan untuk menggambar kering adalah pensil warna. Selain itu kita dapat menggunakan pensil biasa, pastel, krayon, konte, dan spidol. Dalam hal ini, yang perlu diingat adalah meskipun terdapat jenis pensil warna yang bersifat akuarel (zat warna dengan pelarut air), tetapi dalam teknik kering tetap menggunakan pensil warna tanpa air. (Afif Ghurub Bestari 50:2011)

Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan, menurut Afif Ghurub adalah sebagai berikut:

- 1) Tekstur kain, yaitu sifat permukaan kain seperti tebal, tipis, kasar, halus, dan licin.
- 2) Motif kain, yaitu corak hias yang terdapat pada kain, seperti garis, kotak, bunga, binatang, dan abstrak. Bentuk motif garis tidak

selalu digambar lurus sebab harus memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana.

- 3) Lekuk tubuh, yaitu bagian tubuh yang tidak rata. Pada bagianbagian tubuh yang menonjol, cara pewarnaannya dibuat dengan warna lebih terang, lebih muda atau lebih tipis. Bagian yang cekung, diwarnai lebih gelap atau lebih pekat.
- 4) Jatuhnya busana, yaitu sifat kain dapat melangsai atau tidak dapat melangsai (kaku). Dalam pewarnaan desain busana untuk kain yang melangsai, ditarik garis secara spontan tebal tipis dan dibuat gradasi warnadengan halus.
- 5) Cahaya, yaitu efek gelap terang. Bagian-bagian yang terkena cahaya diwarnai dengan menggunakan warna yang terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya diwarnai lebih gelap.

Penyelesaian gambar merupakan salah satu teknik penyempurnaan desain, sehingga desain tersebut terlihat lebih menarik (<http://www.anaarisanti/pewarnaan-dan-penyelesaian-gambar-9.html>).

Penyelesaian gambar adalah cara menyelesaikan desain busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti :

- 1) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai
- 2) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis.
- 3) Teknik penyelesaian desain busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, dan kantong dalam. (Chodiyah dan Wisri A. Mamdy, 1982 :123)

Penyelesaian secara kering adalah teknik penyelesaian tanpa menggunakan air. Kelompok alat yang digunakan adalah pensil biasa, pensil sket, pensil warna atau *aquarel*, *crayon* atau

pastel, spidol, *marvy*, konte, pena, spidol emas dan marker. Dalam menyelesaikan gambar busana kering harus memperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja. Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

- 2) Arah pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah benang.
- 3) Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar busana kelihatan hidup karena tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung maka akan lebih gelap. Perhatikan untuk lekuk tubuh:
 - a) Pada bagian yang menonjol bisa diwarnai lebih terang.
 - b) Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap.
 - c) Dan bagian yang datar di buat warna yang sebenarnya.
- 4) Tebal tipisnya garis yang dibuat, tergantung pada cara menekan alat gambar diatas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan, dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan.
- 5) Letak kertas gambar pada waktu menyelesaikan gambar, dapat diputar arahnya, ini tergantung pada si penggambar.
- 6) Perlu diperhatikan apabila disain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

Teknik penyelesaian gambar secara kering menurut Sri Widarwati (2000 : 73) terdiri dari :

1) Teknik penyelesaian kulit

a) Pewarnaan Wajah

Untuk pewarnaan wajah gunakan pensil warna kulit dengan cara menggoreskan dari arah outline wajah membaaur ke tengah dengan gerakan searah. Kemudian tambahkan dengan dengan warna merah muda yang lebih ditekankan pada perona pipi. Setelah permukaan wajah diwarnai, dilanjutkan dengan memberi warna pada bagian wajah seperti alis, mata, hidung dan bibir.

b) Pewarnaan kulit

Dimulai dari memberi warna leher, badan, tangan dan kaki / bagian tubuh yang terlihat langsung dari luar atau bagian tubuh yang tidak tertutup busana, dengan cara menggoreskan pensil warna mulai dari outline membaaur ke tengah dan garis outline boleh ditebalkan.

2) Teknik penyelesaian rambut

Rambut diselesaikan dengan cara menggoreskan pensil berwarna coklat muda diulang dengan warna tua sesuai arah rambut yaitu dari ujung sampai pangkal rambut.

3) Teknik penyelesaian tekstur

Penyelesaian tekstur yang dimaksud adalah penyelesaian bagian busana yang telah dirancang. Pada dasarnya dalam menyelesaikan bagian busananya sama seperti menyelesaikan

bagian kulit, yaitu dimulai dari garis outline kemudia membaaur ke tengah dengan memperhatikan arah cahayanya. Warna pensil dipilih sesuai dengan keinginan.

Sedangkan untuk menyelesaikan/mewarnai bagian-bagian tubuh ada dua macam cara :

- 1) Secara asli, bisa disebut dengan cara natural atau memperlihatkan warna sesungguhnya.
 - a) Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna pale orange/ yellow orche.
 - b) Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam, abu-abu diulang dengan warna hitam, biru hitam dengan hitam dan coklat muda diulang dengan coklat tua
 - c) Untuk bibir dipakai warna merah.
- 2) Cara tidak asli/tidak natural.

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan *value* yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain dipadukan dengan warna lain.

Dalam penyelesaian pembuatan gambar dengan teknik pewarnaan kering terdapat beberapa faktor yang harus diperhatikan, yaitu :

1) Proporsi tubuh/Pose

Dalam pembuatan gambar busana proporsi tubuh mempunyai pengaruh yang sangat penting. Penggunaan proporsi tubuh/pose disesuaikan dengan busana dan kesempatan pemakaian dari busana tersebut.

2) Tekstur bahan

Tekstur kain adalah sifat permukaan kain tebal, tipis, kasar, halus dan licin. Untuk pewarnaan gambar busana harus memperhatikan jenis tekstur apa yang digunakan karena masing-masing tekstur bahan berbeda. Bahan halus berbeda pewarnaannya dengan bahan yang kasar. Demikian juga yang tebal akan berbeda dengan bahan yang tipis.

3) Motif kain

Motif kain adalah hiasan yang terdapat pada kain seperti garis, kotak, bunga, binatang dan sebagainya. Untuk membuat motif pada busana harus memperhatikan bentuk dan besar motif. Bentuk motif bergaris tidak selalu digambar lurus, tetapi juga memperhatikan lekukan tubuh dan lekukan busana. Pada bagian yang patah motif dibuat patah, sehingga motif kelihatan tidak kaku. Untuk membuat motif pada rancangan busana juga perlu adanya perbandingan supaya

besarnya motif yang ada pada rancangan sesuai dengan besarnya motif aslinya.

4) Lekuk tubuh

Pada tubuh terdapat lekukan yang menonjol, datar dan cekung. Pada bagian-bagian tubuh yang menonjol dalam pewarnaan gambar busana dibuat lebih terang. Untuk bagian cekung diberi warna lebih gelap. Sedangkan bagian yang datar diberi warna yang sebenarnya, sehingga gambar terlihat berdimensi.

5) Jatuhnya bahan

Jatuhnya busana dikelompokkan menjadi dua, yaitu bahan yang melangsai dan kaku. Dalam pewarnaan gambar busana untuk bahan melangsai harus banyak membuat gradasi warna, karena terdapat banyak gelombang. Berbeda dengan bahan yang kaku sedikit terdapat gelombang.

6) Cahaya

Setiap benda yang terkena cahaya pasti terlihat terang, sedangkan yang tidak terkena cahaya akan terlihat gelap. Demikian juga dalam pewarnaan gambar busana. Pencahayaan yang digunakan dalam pewarnaan gambar busana tergantung keinginan dari masing-masing perancang.

Berdasarkan uraian diatas penyelesaian pembuatan gambar secara kering adalah cara menyelesaikan desain busana tanpa menggunakan air. Pewarnaan bisa menggunakan pensil warna, *krayon*, *konte*, spidol, *marker* dan lainnya. Penyelesaian pembuatan

gambar meliputi pewarnaan kulit, rambut, dan busana dengan pola, motif tekstur, warna hiasan, detail supaya desain tersebut dapat dibaca oleh orang lain.

B. PENELITIAN YANG RELEVAN

1. Tesis Maksum Mugi Laksono (2012), Efektifitas Media *Bulletin Board* Untuk Meningkatkan Pemahaman Sinonim Kata Pada Siswa Tunarungu Di SLB Wiyata Dharma 1 Tempel

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan media *Bulletin Board* efektif untuk meningkatkan pemahaman anak tunarungu di SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel terhadap kata yang bersinonim. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis pendekatan quasi eksperimen. Desain yang digunakan adalah one group pretest-posttest design. Subjek penelitian adalah tiga (3) siswa tunarungu kelas VIII SMPLB di SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel. Metode yang digunakan dalam pengumpulan data yaitu dengan tes, yang berbentuk pilihan ganda. Analisis data yang digunakan adalah deskriptif kuantitatif dan penyajian data dalam bentuk tabel dan grafik . Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan *Bulletin Board* mampu meningkatkan kemampuan memahami sinonim pada siswa tunarungu kelas VIII di SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel. Hal tersebut dibuktikan dengan meningkatnya skor pencapaian kemampuan memahami sinonim oleh siswa. Kesimpulan akhir adalah melalui penggunaan *Bulletin Board* kemampuan memahami sinonim pada siswa tunarungu meningkat, yaitu antara 40% - 60% serta masing-masing siswa memenuhi kriteria

ketuntasan minimum yaitu 65. Sehingga *Bulletin Board* efektif untuk meningkatkan pemahaman sinonim pada siswa tunarungu kelas VIII SMPLB di SLB B Wiyata Dharma 1 Tempel. Kata kunci: *Bulletin Board*, kemampuan pemahaman sinonim, siswa tunarungu.

2. Tesis Nurlyli Hasanah (2012) Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media *Bulletin Board* Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Yogyakarta

Penelitian ini bertujuan untuk peningkatan kemampuan menyimak cerita pada anak TK kelompok B menggunakan media bulletin board TK Negeri Pembina Yogyakarta. Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas. Model penelitian yang digunakan model Kemmis dan Mc. Taggart. Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B3 di TK Negeri Pembina Yogyakarta, sejumlah 25 anak. Metode pengumpulan data dilakukan melalui tes berbicara, observasi, dan dokumentasi. Data penelitian dianalisis secara deskriptif kuantitatif. Penggunaan media *Bulletin Board* dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada anak kelompok B di TK Negeri Pembina Yogyakarta. Hal ini ditunjukkan dari rerata kemampuan menyimak cerita pada siklus I meningkat sebesar 1,36 dari kondisi awal 6,88 meningkat menjadi 8,24. Kemampuan menyimak cerita pada siklus II meningkat sebesar 2,30 dari kondisi awal 6,88 meningkat menjadi 9,18. Kata kunci: kemampuan menyimak cerita, media *bulletin board*

Dari penelitian-penelitian di atas diperoleh hasil bahwa Media *Bulletin Board* yang diterapkan di SLB dan TK ternyata dapat meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa siswa yang diteliti.

Tabel 3. Perbedaan Penelitian Yang Menggunakan Media *Bulletin Board*

Judul Penelitian		Efektifitas Media <i>Bulletin Board</i> Untuk Meningkatkan Pemahaman Sinonim Kata Pada Siswa Tunarungu Di SLB Wiyata Dharma 1 Tempel Oleh: Maksum Mugi Laksono	Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media <i>Bulletin Board</i> Pada Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Yogyakarta Oleh: Nurlyli Hasanah	Pengaruh Penggunaan Media <i>Bulletin Board</i> Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Di SMK Negeri 1 Jambu
Subyek Penelitian	Siswa TK		✓	
	Siswa SMP LB	✓		
	Siswa SMK			✓
Jumlah subjek penelitian	1-10	✓		
	11-20			
	21-30		✓	✓
Jenis penelitian	Kuasi Eksperimen		✓	
	Penelitian Tindakan Kelas	✓		✓

Dari penelitian yang pernah dilakukan sebelumnya *Media Bulletin Boards* berhasil untuk meningkatkan pemahaman dan kemampuan siswa. *Media Bulletin Board* berhasil meningkatkan pemahaman sinonim kata siswa SLB antara 40%-60%, dengan subek sebanyak 3 siswa. Selain itu juga berhasil meningkatkan kemampuan menyimak cerita pada siswa TK dengan subyek 25 siswa. Sebelumnya *Media Bulletin Board* belum pernah diterapkan pada mata pelajaran penyelesaian gambar busana dengan teknik kering pada siswa SMK. Berdasarkan keberhasilan kedua penelitian di atas, kemudian *Media Bulletin Board* akan dicoba untuk dipergunakan pada subyek siswa SMK untuk mengetahui pengaruh Media terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran menggambar busana materi penyelesaian gambar secara kering.

C. KERANGKA BERPIKIR

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan untuk menyampaikan ide, gagasan atau materi pengajaran agar dapat disampaikan dengan baik kepada yang dituju yaitu siswa. Media dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan siswa sehingga mendorong terjadinya proses belajar mengajar ke tingkat yang lebih efektif dan efisien sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan media yang menarik dan optimal akan membuat siswa lebih mudah memahami pelajaran yang diberikan guru sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Teknik penyelesaian gambar secara kering merupakan salah satu materi dalam mata diklat menggambar busana. Mata diklat menggambar busana merupakan mata diklat program produktif yang terdapat pada bidang keahlian

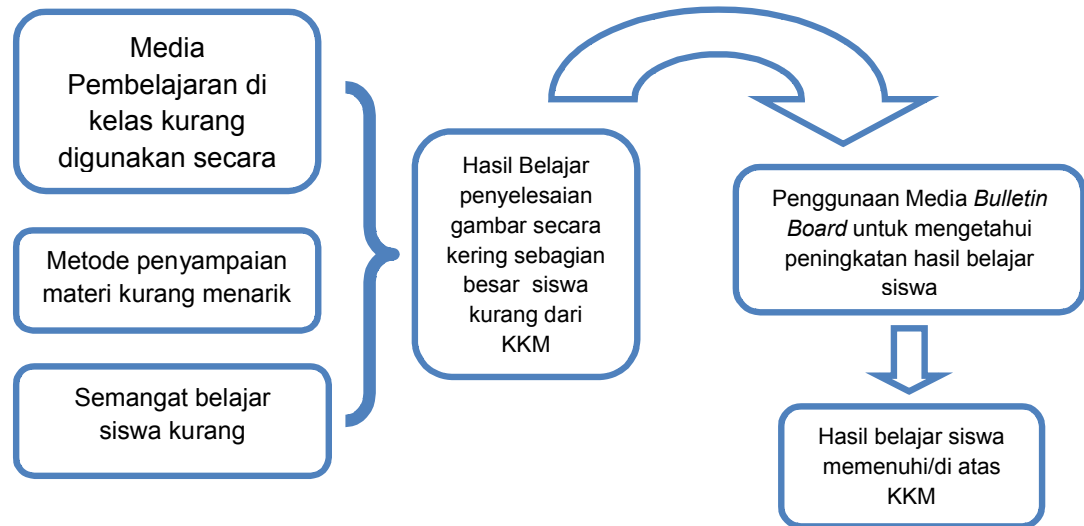
tata busana yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi standar atau kemampuan produktif pada bidang menggambar busana dan penciptaan desain busana. Penyelesaian gambar secara kering adalah cara menyelesaikan gambar busana yang telah diciptakan di atas tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat.

Metode yang digunakan guru, dan kurangnya efektifnya media pembelajaran yang merupakan rangsangan belajar bagi siswa mengakibatkan proses pembelajaran di dalam kelas juga menjadi tidak menarik. Proses pembelajaran yang kurang menarik, mengakibatkan siswa cenderung kurang bersemangat belajar di dalam kelas. Semangat siswa yang rendah berakibat pula pada rendahnya semangat berkompetisi secara sehat di dalam kelas. Siswa menjadi kurang produktif untuk berkarya dan menciptakan produk-produk kreatif yang baru.

Media pembelajaran yang digunakan sekarang ini tidak terbatas hanya papan tulis, alat praktikum dan buku-buku pelajaran. Semakin menarik suatu media pembelajaran, semakin membuat siswa tertarik dan ingin mempelajari pelajaran tersebut dengan baik. Media *Bulletin Board* menarik karena dapat memacu kreatifitas siswa dalam mengembangkan desainnya. Dengan adanya media *Bulletin Board* siswa dapat membuat desain berdasarkan berbagai informasi, gambar dan sumber ide yang ada dalam *Bulletin Board* tersebut.

Dari penjelasan di atas maka penggunaan media *Bulletin Board* dapat digunakan sebagai media untuk materi penyelesaian gambar secara kering, karena dalam bulletin terdapat gambar dan keterangan, sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang disampaikan, dan dapat memacu

keaktivitas siswa. Dengan semakin seringnya penggunaan media pembelajaran *Bulletin Board* yang baik maka hasil belajar siswa pun akan semakin baik pula. Dalam penelitian ini peneliti mencari adanya pengaruh penggunaan media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar siswa.



Gambar 3. Bagan Kerangka Berpikir

D. PERTANYAAN PENELITIAN DAN HIPOTESIS

1. Pertanyaan Penelitian

- b. Bagaimana hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar siswa sebelum menggunakan media *Bulletin Board* di SMK Negeri 1 Jambu?
- c. Bagaimana hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar siswa kelas eksperimen setelah menggunakan media *Bulletin Board* di SMK Negeri 1 Jambu?

2. Hipotesis

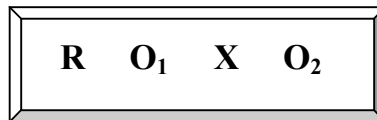
Ada pengaruh signifikan antara pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Metode penelitian ini termasuk jenis kuasi eksperimen menggunakan desain *One Group Pretest-Posttest Design*. Pada desain ini terdapat *pretest*, sebelum diberikan perlakuan dan *posttest* setelah diberikan perlakuan. Dengan demikian perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut:



Keterangan

O_1 : Nilai *Pretest* (Sebelum diberi perlakuan)

O_2 : Nilai *Posttest* (Setelah diberi perlakuan)

X : Perlakuan (Penerapan penggunaan Media *Bulletin Board*)

$O_2 - O_1$: Pengaruh perlakuan terhadap pencapaian hasil belajar siswa

Langkah-langkah penelitian dengan menggunakan *Pretest-Posttest Control Group Design* adalah sebagai berikut :

- a. Menentukan sampel dari populasi
- b. Diberikan *pretest* berupa tes (pengetahuan dan unjuk kerja) serta penilaian sikap untuk mengetahui kemampuan awal siswa dan pencapaian kompetensi sebelum diberi perlakuan (O_1)

- c. Diberikan perlakuan (X) menggunakan Media Pembelajaran *Bulletin Board*
- d. Setelah menerapkan perlakuan berupa penggunaan Media *Bulletin Board*, diberikan *posttes* untuk mengetahui pengaruh penggunaan media terhadap peningkatan pencapaian hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan (O2).
- e. Dilakukan uji statistik untuk mengetahui apakah ada pengaruh pencapaian kompetensi siswa setelah menerapkan model pembelajaran langsung.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 1 Jambu Program Keahlian Tata Busana kelas XI semester genap 2013/2014. Waktu penelitian ini mulai dari April- Juni 2013 Jadwal kegiatan penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. Pelaksanaan Penelitian

Tanggal	Kegiatan
5 Mei 2014	Uji coba butir soal dan unjuk kerja
9 Mei 2014	<i>Pretest</i> kelas eksperimen
12 Mei 2014	a. Penyampaian materi dengan menggunakan media <i>Bulletin Board</i> dan handout untuk siswa, b. Mendemonstrasikan teknik dan langkah penyelesaian pembuatan gambar secara kering. c. Siswa menjiplak pose dan mendesain busana pesta untuk latihan penyelesaian pembuatan gambar secara kering
19 Mei 2014	Melanjutkan latihan penyelesaian pembuatan gambar secara kering dengan media <i>Bulletin Board</i> dan jobsheet dengan bimbingan dari guru apabila ada kesulitan dan hasil latihan dikumpulkan.
26 Mei 2014	<i>Posttest</i> penyelesaian pembuatan gambar busana secara kering
2 Juni 2014	Menilai <i>Posttest</i> siswa

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 117). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas XI Program Keahlian Tata Busana di SMK Negeri 1 Jambu sebanyak 44 siswa yang terdiri dari dua kelas. Untuk

keperluan penelitian ini, maka populasi tersebut diambil dari setiap kelas sebagai sampel penelitian.

Tabel 5. Jumlah Siswa Kelas XI Program Keahlian Tata Busana

No.	Sub Populasi	Jumlah
1	Kelas XI Busana 1	23 siswa
2	Kelas XI Busana 2	21 siswa
Jumlah		44 siswa

(Sumber : Tata Usaha SMK Negeri 1Jambu)

Mengingat adanya keterbatasan tenaga, waktu dan ukuran populasi yang terbatas, maka dalam penelitian ini tidak semua populasi diteliti. Oleh karena itu, penelitian ini mengambil objek populasi yang ditentukan dengan harapan dapat mewakili bagian lain yang diteliti.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2010: 118). Menurut Riduwan (2010: 10) sampel adalah bagian dari populasi yang mempunyai ciri-ciri atau keadaan tertentu yang akan diteliti. Teknik sampling yang digunakan adalah *non probability sampling* berupa *purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.

Besarnya sampel minimal dapat ditentukan berdasarkan tujuan penelitian. Sugiyono (2010: 131) mengemukakan sampel minimal sebesar 10 s/d 20 anggota. Berikut menurut Suharsimi Arikunto (2007: 112):

”....apabila subyek kurang dari 100, lebih baik diambil semua sehingga penelitiannya merupakan penelitian populasi. Selanjutnya jika subyeknya besar dapat diambil antara 10 – 15 % atau 20 – 25% atau lebih, tergantung setidak-tidaknya dari:

a. kemampuan peneliti dilihat dari waktu, tenaga dan dana

- b. Sempit luasnya wilayah pengamatan
- c. Besar kecilnya resiko yang tanggung oleh peneliti untuk penelitian.”

Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah siswa kelas XI dari kedua kelas masing-masing berisi 23 siswa dan 21 siswa. Jumlah keseluruhannya 44 siswa. Dikarenakan jumlahnya kurang dari 100 subyek, menurut Sugiyono, sampel miniman adalah 10-20 orang. Maka di putuskan untu menggunakan sampel sebanyak 20 siswa

Namun karena keterbatasan waktu dan tenaga, dan kepentingan studi, berdasarkan desain eksperimen yang di gunakan (*one group pretest-posstest design*) diputuskan untuk menggunakan 1 kelas sebagai kelas eksperimen. Sehingga dipilih kelas XI Busana 2 yang jumlah siswanya 21 orang sebagai sampel. Kelas XI Busana 2 dipilih karena jumlah siswanya mendekati jumlah sampel yang telah ditentukan sebelumnya. Selain itu jumlah siswa yang lebih sedikit dari kelas XI Busana 1, diharapkan agar kelas lebih terkendali dan mudah dikondisikan untuk penelitian.

D. Variabel Penelitian

Menurut Hatch dan Farhady yang dikutip oleh Sugiyono (2008: 38) variabel didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai variasi antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek lain. Variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang dipelajari oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2010: 60). Adapun pengertian tiap variabel yang akan diteliti adalah sebagi berikut :

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Varibel bebas merupakan variabel yang menjadi sebab berubahnya variabel terikat, atau variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi penelitian. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media *Bulletin Board*.

Selanjutnya dilihat apakah terdapat pengaruh yang signifikan dan positif terhadap pencapaian hasil belajar siswa dalam penyelesaian pembuatan gambar siswa setelah menggunakan media *Bulletin Board*.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Variabel terikat adalah variabel yang faktornya diamati dan diukur untuk menentukan pengaruh yang disebabkan oleh variabel bebas. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah pencapaian hasil belajar siswa dalam pembuatan gambar secara kering pada mata pelajaran menggambar busana.

Untuk melihat pencapaian hasil belajar dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering digunakan *pretest* yaitu untuk mengetahui kemampuan awal dan pencapaian kompetensi siswa sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* dan *posttest* untuk mengetahui pencapaian hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar secara kering setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah cara yang ditempuh untuk memperoleh data sesuai dengan kebutuhan. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi :

1. Tes

Metode tes digunakan untuk mengukur prestasi belajar siswa. Tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes tertulis yang disusun berdasarkan standar kompetensi dasar dan indikator pada materi penyelesaian pembuatan gambar. Soal yang digunakan dalam tes pengetahuan (*kognitif*) berupa soal pilihan ganda dan tes unjuk kerja (*psikomotor*), dan lembar pengamatan (*afektif*) yang diberikan sebagai *Pretest* dan *Postes* dimana soal tersebut telah di uji validitasnya.

Ranah *kognitif* yang berkaitan dengan hasil belajar, yaitu ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam menjelaskan pengertian kompetensi menggambar busana dengan penyelesaian teknik kering, siswa mampu menjelaskan pengertian sumber ide, siswa mampu menjelaskan teknik pengambilan sumber ide, siswa mampu mengidentifikasi komponen sumber ide busana pada media *Bulletin Board*, siswa mampu menjelaskan teknik pengembangan sumber ide busana.

Ranah *afektif* yang berkaitan dengan hasil belajar disini yaitu:

- a) Mandiri, ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam mengidentifikasi sendiri komponen sumber ide busana pada media *Bulletin Board*, berusaha mengerjakan langkah-langkah

pengembangan sumber ide busana, mengerjakan tugas tanpa bantuan orang lain.

- b) Kreatif, ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam memanfaatkan sumber belajar yang dimiliki dalam mengembangkan sumber ide busana dari media *Bulletin Board*, mengembangkan desain sesuai dengan sumber ide dan berbeda dengan siswa yang lain, menggunakan kombinasi warna yang bervariasi.
- c) Bertanggung jawab, ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam merapikan alat dan bahan setelah digunakan, merapikan tempat kerja.
- d) Disiplin, ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam tepat waktu dalam mengerjakan tugas, mengumpulkan tugas sesuai dengan kriteria yang telah ditentukan.

Ranah *psikomotorik* yang berkaitan dengan hasil belajar, yaitu ditunjukkan dengan kemampuan siswa dalam melakukan unjuk kerja, yaitu:

- a) Persiapan, ditunjukkan dengan kelengkapan alat dan bahan dalam menggambar busana.
- b) Proses, ketepatan dalam penggunaan alat dan bahan, ketepatan waktu dalam menyelesaikan gambar, kebersihan tempat kerja.
- c) Hasil, ditunjukkan dengan ketepatan dalam mengidentifikasi komponen sumber ide busana dari media *Bulletin Board* ketepatan dalam teknik pengembangan sumber ide busana dari media *Bulletin Board*, menjelaskan teknik pengembangan sumber ide busana.

Tes awal (*pre-test*) digunakan untuk memperoleh data awal kemampuan siswa sekaligus untuk matching (mengetahui kemampuan awal siswa sebelum perlakuan diberikan), dan tes akhir (*post-test*) digunakan untuk mengetahui peningkatan kompetensi siswa setelah diberi perlakuan (*treatment*).

Observasi proses pengembangan adalah melakukan pengamatan secara langsung terhadap subyek sampel ketika melakukan proses pengembangan sumber ide. Aspek-aspek penilaian berisi indikator-indikator yang digunakan untuk mengetahui proses siswa dalam membuat desain busana dengan menggunakan teknik penyelesaian gambar secara kering.

2. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan menghimpun data yang berkaitan dengan nilai-nilai siswa pada penyelesaian pembuatan gambar yang dimiliki oleh guru, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), dan silabus program keahlian Tata Busana.

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik yaitu lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data lebih mudah untuk diolah Menurut Sugiyono (2010 : 148) instrumen adalah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa instrumen adalah alat yang dibuat dan digunakan untuk mempermudah dalam mengumpulkan data supaya pekerjaannya lebih cermat, lengkap dan sistematis sehingga data yang diperoleh mudah diolah.

Instrumen penelitian yang digunakan harus memenuhi syarat-syarat sebagai instrumen yang baik, oleh karena itu instrumen tersebut perlu diujicobakan terlebih dahulu pada siswa diluar sampel penelitian. Pengujian instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui bahwa instrumen penelitian yang disusun memenuhi persyaratan.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi tes pilihan ganda, lembar observasi dan lembar penilaian unjuk kerja yang dapat dilihat pada kisi-kisi untuk mengukur kompetensi menggambar busana dalam tabel berikut :

Tabel 6. Kisi-kisi instrumen untuk mengukur kompetensi menggambar siswa

No	Aspek	Indikator	Sub Indikator	Metode Pengumpulan Data
1.	Kognitif	<ul style="list-style-type: none"> • Pengetahuan tentang penyelesaian gambar secara kering 	1) Pengertian penyelesaian gambar secara kering. 2) Mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan 3) Mengetahui unsur-unsur desain dan prinsip desain 4) Mengidentifikasi hal-hal yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar secara kering 5) Mengidentifikasi cara mewarnai bagian-bagian tubuh 6) Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara kering	Tes
2.	Afektif	<ul style="list-style-type: none"> • Penilaian sikap/karakter 	1) Mandiri 2) Kreatif 3) Bertanggung jawab 4) Disiplin	Observasi
3.	Psikomotor	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan • Proses • Hasil penyelesaian gambar secara kering 	Menyiapkan alat dan bahan: 1) Pensil 2) Pensil warna 3) Penghapus 4) Kertas gambar 5) Pola proporsi jadi 1) Pemakaian alat dan bahan 2) Ketepatan penggunaan waktu 3) Penggunaan <i>Bulletin Board</i> 4) Kebersihan tempat kerja 1) Ketepatan pewarnaan kulit	Unjuk kerja

			2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	
--	--	--	---	--

1. Tes

Tes merupakan alat atau prosedur yang digunakan untuk mengetahui atau mengukur sesuatu dalam suasana. Dengan cara dan aturan-aturan yang sudah ditentukan (Suharsimi Arikunto, 2007: 153). Sedangkan menurut Kerlinger yang dikutip oleh Muhtadin (2011: 30) *test* merupakan prosedur sistematis individu yang di-*test* dan direpresentasikan dengan suatu set stimulasi jawaban mereka yang dapat menunjukkan ke dalam angka.

Dari beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa tes adalah suatu alat yang berbentuk pertanyaan atau latihan yang diberikan kepada subyek atau objek yang akan diteliti untuk mengukur keterampilan, pengetahuan dan kemampuan individu yang hasilnya direpresentasikan ke dalam angka.

Tes yang digunakan untuk memperoleh data pengetahuan siswa (aspek *kognitif*) berupa tes pilihan ganda. Tes pada penelitian ini diberikan dua kali yaitu saat *pretest* (sebelum pembelajaran) dan *posttes* (setelah pembelajaran berlangsung dengan perlakuan). Instrumen penelitiannya berupa soal-soal pilihan ganda yang disusun

berdasarkan indikator yang hendak dicapai dalam proses pembelajaran.

2. Lembar Observasi

Lembar observasi ini digunakan untuk menilai sikap siswa dalam menyelesaikan tugas yang diberikan. Kisi-kisi Instrumen untuk lembar observasi dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

3. Lembar penilaian Unjuk Kerja

Penilaian adalah penerapan berbagai cara dan penggunaan beragam alat penilaian untuk memperoleh informasi tentang sejauh mana hasil belajar siswa atau ketercapaian kompetensi (rangkaiannya kemampuan) siswa. Keberhasilan hasil belajar dapat dilihat dari kriteria standar minimal (KKM) penguasaan kompetensi.

Dalam penelitian ini, penilaian hasil belajar siswa dalam menggambar busana khususnya penyelesaian pembuatan gambar secara kering dinilai menggunakan lembar penilaian unjuk kerja yang sesuai dengan ketentuan Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan tahun 2007. Ketuntasan belajar siswa yaitu harus memenuhi setiap indikator keberhasilan, yang dapat dilihat dari tabel berikut ini

Tabel 7. Kisi –Kisi Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Aspek	Indikator	Sub Indikator	Sumber data
1.Persiapan	1) Kelengkapan alat dan bahan	Alat dan bahan menggambar 1) pensil 2) pensil warna 3) penghapus 4) kertas gambar	Siswa
1. Proses	1) Pemakaian alat dan bahan	1) Ketepatan penggunaan alat dan bahan 2) Penggunaan <i>Bulletin Board</i>	
	2) Ketepatan penggunaan waktu	1) Ketepatan waktu dalam menyelesaikan penyelesaian gambar secara kering	
	3) Kebersihan tempat kerja	1) Kebersihan tempat kerja	
2. Hasil	Tampilan keseluruhan penyelesaian gambar secara kering	1) Ketepatan pewarnaan kulit 2) Ketepatan pewarnaan wajah 3) Ketepatan pewarnaan rambut 4) Ketepatan pewarnaan busana 5) Kebersihan gambar 6) Kerapihan gambar	

Tabel 8. Kriteria *Bulletin Board*

Bagian	Keterangan
Judul	Sesuai dengan tema
Isi	<p>Di dalam sebuah <i>Bulletin Board</i> harus mengandung:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Kreativitas <i>Bulletin Board</i> yang baik dapat menyampaikan informasi secara kreatif. pengaturan pesan (yang ingin disampaikan) dengan baik, pemilihan jenis huruf dan ukurannya. Dengan kata lain kreativitas adalah daya tarik estetika keseluruhan dari sebuah <i>Bulletin Board</i>. Yang termasuk kreativitas dalam <i>Bulletin Board</i> yaitu: <ol style="list-style-type: none"> a. Unity (kesatuan) Kesatuan adalah hubungan antara unsur-unsur visual sehingga dapat berfungsi bersama-sama. Fungsi tersebut tidak hanya fungsi pada isi secara verbal tetapi juga materi visual yang digunakan untuk menekankan menekankan poin utamanya. Kesalahan yang sering terjadi adalah membuat satu tempat terlalu penuh. Hapuslah setiap elemen yang tidak terlalu penting untuk menyampaikan ide anda. b. Line (garis) Garis adalah perangkat struktural satu dimensi yang menarik perhatian dengan mengalihkan pandangan di sekeliling area yang penting. Garis dapat menyatakan langkah, arah, dan pergerakan. c. Shape (bentuk) Bentuk adalah visual dua dimensi yang dapat menggambarkan outline suatu object. d. Form (susunan) Kebanyakan visual adalah bentuk dua dimensi dengan menggunakan garis dan bentuk. Namun, bentuk tiga dimensi dapat disusun dengan menambahkan tekstur atau benda yang sesungguhnya. e. Arrangement (pengaturan) Elemen verbal dan visual pada tampilan harus disusun dengan pola yang dapat menarik perhatian orang yang melihat. Kemudian menunjukkan pada bagian yang penting.

	<p>f. Balance (keseimbangan) Keseimbangan dapat diciptakan jika bagian-bagian yang ditampilkan tersusun pada setiap sudut secara merata (imbang) baik secara vertikal maupun horizontal.</p> <p>g. Color (warna) Warna bukan hanya dapat meningkatkan dan memperkaya visual desain yang dibuat, tapi juga dapat mempengaruhi pikiran dan menunjukkan pergerakan. Warna dapat memancing perhatian dan menimbulkan dampak visual.</p> <p>2. Semangat <i>Bulletin Board</i> dapat digunakan untuk menumbuhkan semangat. Misalnya menggunakan gambar, maskot/logo, atau motto</p> <p>3. Informasi Informasi dapat dinilai berdasarkan kesesuaian informasi yang dipasang pada <i>Bulletin Board</i> dengan tema yang digunakan.</p>
--	---

G. Prosedur Pelaksanaan Penelitian

Pada penelitian ini prosedur pelaksanaan merupakan tahapan-tahapan yang dilakukan oleh peneliti untuk mendapatkan data-data tentang pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa dengan menerapkan model pembelajaran langsung sesuai sintaknya yaitu :

1. Pretest

a) Persiapan

- 1) Persiapan lingkungan kelas, yaitu ruang kelas Teori 1
- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, handout, jobsheet, lembar tes, lembar penilaian)
- 3) Persiapan alat dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara kering
- 4) Merencanakan waktu pembelajaran

- 5) Mempersiapkan alat dokumentasi
 - 6) Pelaksanaan *Pretest*
- b) Pelaksanaan
- 1) Guru memberikan penjelasan terkait materi. Demonstrasi proses / prosedur oleh guru dan siswa mengamati apa yang didemonstrasikan oleh guru.
 - 2) Siswa menyimak penjelasan melalui teori
 - 3) Siswa mengidentifikasi data sumber ide busana yang meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana.
 - 4) Siswa mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang digunakan. Guru menugaskan siswa untuk membuat disain busana menggunakan teknik penyelesaian gambar secara kering dengan bantuan jobsheet.
- c) Siswa membuat kesimpulan dari latihan yang dia lakukan.
- d) Tahap evaluasi dan penilaian
- Guru dan peneliti melakukan penilaian kepada siswa menggunakan tes yang sudah disiapkan dan bersama-sama menilai hasil siswa terutama pada tes unjuk kerja penyelesaian pembuatan gambar secara kering.

2. Posttest

- a) Persiapan
- 1) Persiapan lingkungan kelas, yaitu ruang kelas Teori 1

- 2) Menyiapkan perangkat pembelajaran (RPP, handout, jobsheet, media *Bulletin Board*, lembar tes, lembar penilaian).
 - 3) Persiapan alat dan perlengkapan yang akan digunakan dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara kering yang berkaitan dengan penerapan penggunaan Media *Bulletin Board*.
 - 4) Merencanakan waktu pembelajaran
 - 5) Mempersiapkan alat dokumentasi
 - 6) Pelaksanaan *Posttest*
- b) Pelaksanaan
- 1) Guru memberikan penjelasan terkait materi. Demonstrasi proses / prosedur oleh guru dan siswa mengamati apa yang didemonstrasikan oleh guru.
 - 2) Siswa menyimak penjelasan melalui teori maupun gambar-gambar dari media *Bulletin Board*.
 - 3) Siswa mengidentifikasi data sumber ide busana yang meliputi warna, tekstur, style, siluet, bahan tekstil, motif, ukuran, hiasan busana dan pelengkap busana.
 - 4) Siswa mempertimbangkan warna, tekstur, ciri khusus dan siluet (teknik pengambilan sumber ide) sumber ide yang digunakan.
 - 5) Siswa berdiskusi dalam mengkaji isi dari *Bulletin Board* tersebut
Guru menugaskan siswa untuk membuat disain busana menggunakan teknik penyelesaian gambar secara kering dengan bantuan jobsheet. Sumber ide yang digunakan untuk membuat desain busana, berasal dari media *Bulletin Board*

yang telah dijelaskan dan diidentifikasi sebelumnya. Caranya adalah dengan mengambil satu atau lebih dari isi *Bulletin Board* (sebagai sumber ide) yang diminati atau menarik perhatian siswa, kemudian menerapkannya pada desain busana yang akan dibuat oleh siswa.

c) Siswa membuat kesimpulan dari latihan yang dia lakukan.

d) Tahap evaluasi dan penilaian

- 1) Guru dan peneliti melakukan penilaian kepada siswa menggunakan tes yang sudah disiapkan dan bersama-sama menilai hasil siswa terutama pada tes unjuk kerja penyelesaian pembuatan gambar secara kering.
- 2) Setelah proses pembelajaran selesai, hasil *posttest* dibandingkan dengan *pretest* apakah dengan penerapan penggunaan Media *Bulletin Board*, berpengaruh terhadap hasil belajar siswa dengan menggunakan Uji T.

H. Pengujian Instrumen

Uji instrumen diambil dari siswa yang tidak termasuk dalam sampel penelitian, pada waktu dan tempat yang berbeda. Dalam penelitian ini menggunakan uji coba instrumen pada siswa kelas XI Program Keahlian Tata Busana SMK Negeri 1Jambu yang berada di luar sampel sejumlah 21 siswa.

Pengujian instrumen dilakukan untuk memperoleh item yang benar-benar valid dan reliabel, sehingga bila digunakan dalam penelitian akan

menghasilkan data yang dapat dipertanggungjawabkan kebenarannya. Adapun tahapan dalam pengujian instrumen adalah sebagai berikut :

1. Validitas Instrumen

Instrumen yang valid berarti alat ukur yang digunakan untuk mendapatkan data (mengukur) adalah valid. Valid berarti instrumen tersebut dapat digunakan untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Sugiyono, 2009:121). Validitas instrumen dibedakan menjadi 3 yaitu validitas konstruk (*Construct Validity*), validitas isi (*Content Validity*) Dan validitas eksternal (Sugiyono, 2009:181).

Dalam penelitian ini menggunakan validitas isi (*content validity*) dan validitas konstruk (*construct validity*). Dimana setelah butir instrumen selesai disusun kemudian peneliti mengkonsultasikan dengan guru mata pelajaran menggambar busana di SMK Negeri 1 Jambu dan dosen pembimbing, kemudian meminta pertimbangan (*judgment expert*) dari para ahli untuk diperiksa dan dievaluasi secara sistematis apakah butir-butir instrumen tersebut telah mewakili apa yang hendak diukur. Para ahli diminta pendapatnya tentang instrumen yang telah disusun dan kemudian instrumen diujicobakan .

Judgment expert dalam penelitian ini adalah ahli dalam bidang menggambar busana dan ahli dalam media pembelajaran. Tenaga ahli yang digunakan minimal tiga orang. Para ahli yang diminta pendapatnya antara lain Bpk.Afif Ghuruf B,S.Pd; ibu Prapti Karomah, M. Pd; dan bpk. Triyanto, M. A selaku dosen Jurusan Pendidikan Teknik Boga Busana. Ibu Veronica Anik M, S. Pd; dan ibu Hikmah

Maulidah, S. Pd selaku guru bidang keahlian Busana di SMK Negeri 1 Jambu.

Secara teknis pengujian validitas konstruk dan validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan kisi-kisi instrumen, atau matrik pengembangan instrumen (Sugiyono, 2009:182). Dalam kisi-kisi terdapat variabel yang diteliti sebagai tolak ukur dan nomor butir (item) pertanyaan atau pernyataan yang telah dijabarkan dari indikator. Dengan kisi-kisi instrumen itu maka pengujian validitas dapat dilakukan dengan mudah dan sistematis.

Data yang diperoleh kemudian dilakukan uji coba terhadap butir-butir soal menggunakan teknik *product moment* dari Pearson, rumus ini diambil dari (Sugiyono, 2009: 356).

$$r = \frac{\sum (\sum x)(\sum y)}{\{\sum (\sum x^2)\}\{\sum (\sum y^2)\}}$$

Keterangan:

- r_{xy} = korelasi *product moment*
- x = skor butir pertanyaan
- y = skor total
- xy = skor pertanyaan dikalikan skor total
- N = jumlah responden

Sedangkan untuk mengetahui validitas penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap berdasarkan dari hasil validasi *judgment expert* yang telah mengisi lembar checklist. Langkah-langkah perhitungannya adalah :

- Menentukan jumlah kelas interval, yakni 2 karena membutuhkan jawaban yang pasti dengan menggunakan skala Guttman ya dan tidak. Jawaban ya dengan skor 1 dan tidak dengan skor 0.
- Menentukan Rentang Skor, yaitu Skor maksimum dan Skor Minimum.
- Menentukan Panjang Kelas (p) yaitu rentang skor dibagi jumlah kelas.
- Menentukan kelas interval dimulai dari skor terkecil sampai terbesar.(Sukardi,2003: 85)

Untuk menentukan kelayakan dari lembar penilaian tersebut lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 9. Kriteria kualitas lembar penilaian unjuk kerja

Kriteria Kualitas lembar penilaian unjuk Kerja	
Kategori Penilaian	Interval Nilai
Layak	$(S_{min} + P) \leq S \leq S_{max}$
Tidak Layak	$S_{min} \leq S \leq (S_{min} + P - 1)$

Keterangan :

- S = Skor Responden
 Smin = Skor Terendah
 P = Panjang Kelas Interval
 Smax = Skor Tertinggi

Tabel 10. Interpretasi kriteria penilaian hasil validasi para ahli

Kategori Penilaian	Interpretasi
Layak	Ahli materi menyatakan bahwa instrumen layak digunakan sebagai alat penilaian
Tidak Layak	Ahli materi dan menyatakan bahwa instrumen tidak layak digunakan sebagai alat penilaian

2. Reliabilitas Instrumen

Reliabilitas adalah suatu pengertian yang menunjukkan hasil dari suatu pengukuran yang dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data dan memberikan hasil yang tetap (Suharsimi Arikunto, 2007: 86).

Dalam penelitian ini instrumen diuji reliabilitasnya dengan pengujian *Internal consistency* karena pengujian dilakukan dengan cara mencobakan instrumen sekali kemudian data yang diperoleh dianalisis dengan teknik tertentu. Teknik yang dapat dilakukan adalah dengan teknik belah dua dari spearman Brown (*Split half*), KR-20, KR-21, Anova Hoyt dan *Alpha Cronbach* (Sugiyono, 2010:185).

Spearman Brown (*Split half*) digunakan untuk mencari reliabilitas instrumen dengan mengelompokkan butir berdasarkan belahan bagian soal (ganjil-genap atau awal-akhir). KR-20 dan KR-21 digunakan untuk instrumen yang datanya dikotomi (0 untuk salah dan 1 untuk benar) akan tetapi dalam perhitungan KR 21 data tidak dilakukan penjumlahan. *Alpha Cronbach* dilakukan untuk jenis data interval dengan skala *Likert*.

Teknik pengujian reliabilitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah menggunakan KR.20 untuk pengujian reliabilitas tes pilihan ganda, dan *Alpha Cronbach* untuk penilaian unjuk kerja dan penilaian sikap.

a. Tes

Dalam penelitian ini tes yang digunakan adalah tes pilihan ganda untuk mengukur aspek *kognitif* siswa, dimana uji reliabilitas dilakukan dengan menggunakan Rumus KR. 20 (Kuder Richadson)

$$r_1 = \frac{\sum}{()}$$

keterangan

k = Jumlah item dalam instrumen

p₁ = proporsi banyaknya subyek yang menjawab pad item 1

q₁ = 1 – p₁

S_t² = varians total

b. Penilaian Unjuk Kerja

Reliabilitas penilaian unjuk kerja ini menggunakan reliabilitas antar rater. Menurut Saifuddin Azwar (2010:105) ratings adalah prosedur pemberian skor berdasarkan *judgment* subjektif terhadap aspek atau atribut tertentu, yang dilakukan melalui pengamatan sistematis secara langsung ataupun tidak langsung. Dalam penelitian ini rating dilakukan oleh beberapa orang rater maka reliabilitas hasil rating lebih ditekankan pengertiannya pada konsistensi antar raters (*interrater reliability*). Ebel (1951) memberikan formulanya untuk mengestimasi reliabilitas hasil rating yang dilakukan oleh sebanyak k orang rater terhadap sebanyak n orang subyek.

Formula berikut akan memberikan koefisien yang merupakan rata-rata interkorelasi hasil rating diantara semua kombinasi pasangan rater yang dapat dibuat dan merupakan rata-rata

reliabilitas bagi seorang rater. Dapat dihitung menggunakan rumus berikut:

$$r_{ii} = \frac{S_s^2}{S_s^2 + S_e^2}$$

S_s^2 = Varians antar-subyek yang dikenai rating

S_e^2 = Varians eror, yaitu varian interaksi antar subyek (s) dan rater (r)

k = banyaknya rater yang memberikan rating

c. Lembar observasi penilaian sikap

Pengujian reliabilitas penilaian sikap adalah menggunakan *Alpha Cronbach*. Rumus dari *Alpha Cronbach* adalah sebagai berikut:

$$r_{ii} = \frac{k}{k+1} \left(1 - \frac{\sum}{\sum} \right)$$

Keterangan :

r_{ii} = reliabilitas instrumen

k = banyaknya butir pertanyaan atau banyaknya soal

\sum = mean kuadrat kesalahan

= varian total

Pedoman untuk menentukan tinggi rendahnya reliabilitas suatu instrumen berdasarkan klasifikasi dari Sugiyono (2009: 231) adalah sebagai berikut :

Tabel 11. Tingkat keterandalan reliabilitas instrumen penelitian

Interval Koefisien	Tingkat keterandalan
0,800 - 1,000	Sangat Tinggi
0,600 - 0,799	Tinggi
0,400 - 0,599	Cukup Tinggi
0,200 - 0,399	Rendah
0,000 - 0,199	Sangat Rendah

I. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini terdapat beberapa tahapan. Tahapan pertama dilakukan pengujian statistik deskriptif untuk mengetahui nilai dan pencapaian kompetensi siswa. Tahapan kedua dilakukan untuk mengetahui pengaruh penerapan model pembelajaran langsung terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering siswa kelas XII melalui hipotesis dengan menggunakan uji t.

1. Statistik Deskriptif

Statistik deskriptif untuk mengetahui pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering dari data *pretest* - *posttest* Data diolah dan disajikan kedalam bentuk tabel yang meliputi mean (Me), modus (Mo) dan median (Md), standart deviasi (S).

Mean (Me) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai rata-rata dari kelompok tersebut. Rata-rata (mean) diperoleh dengan menjumlahkan data seluruh individu dalam kelompok itu, kemudian dibagi dengan jumlah individu dalam kelompok tersebut. Rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 54).

$$= \frac{\sum}{\Sigma}$$

Keterangan:

Me = *Mean* (rata-rata)

$\sum f_i$ = Jumlah data atau sampel

$F_i X_i$ = Jumlah perkalian antara F_i pada interval data dengan tanda kelas (X_i).

Median (Md) adalah salah satu teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai tengah dari kelompok data yang telah disusun urutannya dari yang terkecil sampai yang terbesar, atau sebaliknya dari yang terbesar hingga terkecil, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 53).

$$Md = b + p \frac{F - f}{f}$$

Keterangan:

- Md = Median
- b = Batas bawah dimana median akan terletak
- n = Banyaknya data/sampel
- p = Panjang kelas interval
- F = Jumlah semua frekuensi sebelum kelas median
- f = Frekuensi kelas median

Modus (Mo) merupakan teknik penjelasan kelompok yang didasarkan atas nilai yang sedang populer (yang sedang menjadi *mode*) atau nilai yang sering muncul dari kelompok tersebut, dengan rumus perhitungan yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 52).

$$Mo = b + p \frac{f_1 - f_0}{f_1 - f_0 + f_2}$$

Keterangan :

- Mo = Modus
- b = Batas kelas interval dengan frekuensi terbanyak
- p = Panjang kelas interval
- f₁ = Frekuensi pada kelas modus (frekuensi pada kelas interval yang terbanyak) dikurangi frekuensi kelas terdekat sebelumnya.

b2 = Frekuensi kelas modus dikurangi frekuensi kelas interval sebelumnya.

Standar deviasi/simpangan baku digunakan untuk mengetahui seberapa besar penyimpangan data terhadap rata-ratanya, dapat dihitung dengan rumus yang diambil dari (Sugiyono, 2007: 58).

$$S = \frac{\sqrt{\sum (x - \bar{x})^2}}{n}$$

Keterangan :

S = Standar deviasi
 = Varian Sampel
 = Simpangan Baku sampel
 n = Jumlah sampel

2. Uji Hipotesis

Sebelum dilakukan uji hipotesis terlebih dahulu dilakukan pengujian prasyarat analisis yang meliputi uji normalitas dan uji homogenitas. Selanjutnya dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data tersebut berasal dari populasi yang berdistribusi normal atau tidak. Data-data yang diuji adalah data *pretes* dan *postes*. Untuk menguji normalitas dalam penelitian ini menggunakan analisis *kolmogorov smirnov* dengan melihat hasil dari signifikansi apabila:

1) Nilai P / signifikansi (sig) > 0,05, maka data dinyatakan berdistribusi normal,

2) nilai P / signifikansi (sig) < 0,05, maka data berdistribusi tidak normal.

Rumus uji normalitas adalah sebagai berikut:

$$\chi^2 = \sum \left(\frac{f_o - f_b}{f_b} \right)^2$$

Keterangan :

χ^2 : Koefisien Chi Kuadrat

f_o : Frekuensi Observasi

f_b : Frekuensi Harapan

b. Uji Homogenitas

Jika sampel berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan pengujian homogenitas varians sampel sebelum dan sesudah perlakuan. Uji homogenitas dimaksudkan untuk mengetahui apakah sampel berasal dari variansi yang sama atau tidak. Uji yang digunakan dalam uji homogenitas adalah uji F. Menurut Sugiyono (2007:136), rumus F dapat ditunjukkan sebagai berikut:

$$F = \frac{S_1^2}{S_2^2}$$

1) Jika nilai signifikansi (sig) < 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians tidak homogen.

2) Jika nilai signifikansi (sig) > 0,05 maka data berasal dari populasi yang mempunyai varians homogen.

c. Uji t-test

Setelah normalitas dan homogenitas diperoleh hasilnya, langkah selanjutnya adalah uji t. Pengujian menggunakan uji t bertujuan untuk menentukan apakah ada pengaruh pencapaian

hasil belajar materi penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada kelas yang menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* dengan kelompok yang tidak menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*. Adapun hipotesis yang diajukan adalah sebagai berikut :

Ho = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*.

Ha = Ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*.

Hipotesis di atas kemudian diuji menggunakan rumus *t-test* sampel Adapun rumus *t-test Sparated Varians* adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{\sqrt{\frac{s_1^2}{n_1} + \frac{s_2^2}{n_2}}}$$

Keterangan:

- \bar{X}_1 = Rata-rata sampel ke 1
- \bar{X}_2 = Rata-rata sampel ke 2
- S_1 = Standar Deviasi sampel ke-1
- S_2 = Standar Deviasi Sampel ke-2
- n_1 = Jumlah kelompok 1
- n_2 =Jumlah Kelompok 2

Untuk uji kesamaan dua rata-rata ternormalisasi dengan kriteria berikut:

- a. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya $> 0,05$, maka H_0 diterima.
- b. Jika nilai signifikansi (sig) atau nilai probabilitasnya $< 0,05$, maka H_0 ditolak.
- c. Jika nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} maka H_0 di tolak
- d. Jika nilai t_{hitung} lebih kecil dari t_{tabel} maka H_0 diterima

Untuk menentukan nilai akhir siswa, digunakan porsi penilaian dari aspek afektif, kognitif, dan psikomotorik sebagai berikut ini:

Tabel 12. Presentase Penjumlahan Nilai

Aspek	Presentase
Afektif	20 %
Kognitif	30%
Psikomotorik	50%
Jumlah	100%

Dalam penilaian akhir, di tentukan untuk skor afektif mendapatkan 20% dari seluruh nilai, sedangkan aspek kognitif 30% dan psikomotorik 50% dari keseluruhan jumlah nilai akhir siswa.

Selanjutnya, untuk mengetahui hasil belajar siswa lulus atau tidak lulus dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering ditetapkan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah. Adapun kriteria nilai mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Jambu adalah sebagai berikut:

Tabel 13. Kriteria nilai mata pelajaran produktif

Nilai	Predikat / Kategori
90 – 100	Lulus amat baik
80 – 89	Lulus baik
70 – 79	Lulus cukup
0 - 69	Belum lulus

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan disajikan secara berturut-turut mengenai laporan hasil penelitian yang telah dilakukan, meliputi deskripsi data, pengujian persyaratan analisis dan pengujian hipotesis.

A. Deskripsi Data

Dalam mempelajari penyelesaian pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana, siswa dituntut untuk mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Pencapaian kompetensi merupakan kemampuan minimal yang harus dicapai siswa dalam mencapai suatu kompetensi tertentu sesuai pencapaian nilai KKM dan dinyatakan dalam bentuk nilai atau angka. Penilaian pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar diperoleh melalui tes pengetahuan, unjuk kerja dan penilaian sikap dalam menyelesaikan pembuatan gambar secara kering yang mempunyai bobot skor masing-masing.

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas dengan pemberian *pretest* (sebelum diberikan perlakuan/ kemampuan awal) serta *posttest* (setelah diberikan perlakuan) untuk mencari data pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar secara kering dalam bentuk nilai dan . Sampel dipilih secara random dari seluruh populasi siswa kelas XI dan didapatkan 21 siswa.

1. Deskripsi Data Sebelum Perlakuan

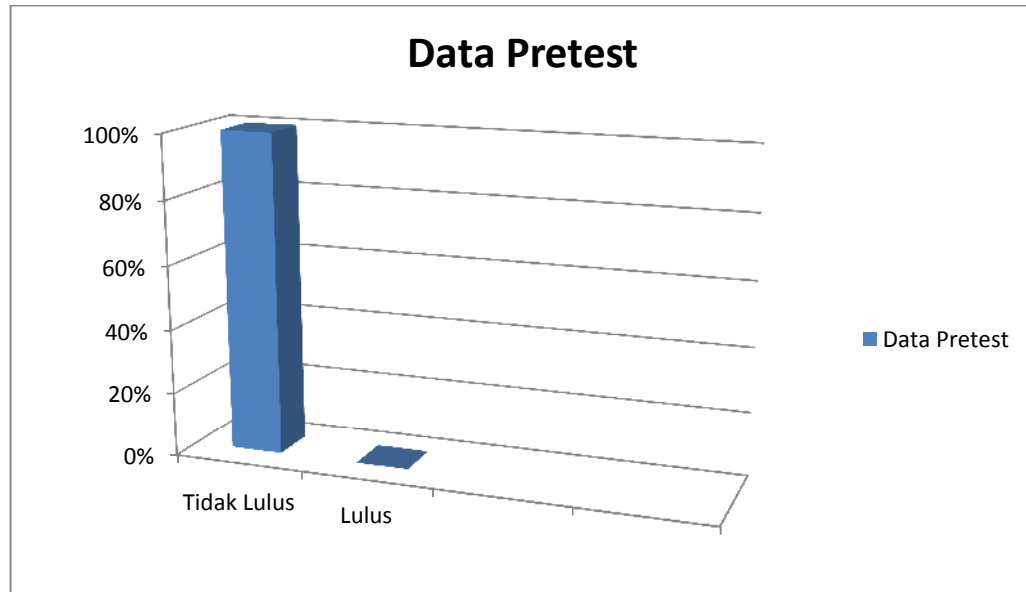
Berdasarkan data tentang pencapaian hasil belajar yang diperoleh dari *pretest* adalah berikut: dari data *pretest* diperoleh nilai tertinggi = 64,5; nilai terendah = 54; rata-rata nilai (*Mean*) = 60,86; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 61,75; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 58,5 dan 61,75.

Selanjutnya dari tabel di atas, untuk mengetahui hasil belajar siswa lulus atau tidak lulus dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering ditetapkan berdasarkan kriteria dari pihak sekolah. Sesuai kriteria nilai mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Jambu adalah sebagai berikut:

Tabel 14. Daftar Nilai Berdasarkan Kriteria Mata Pelajaran produktif

Nilai	Predikat / Kategori	Jumlah
90 – 100	Lulus amat baik	0
80 – 89	Lulus baik	0
70 – 79	Lulus cukup	0
0 - 69	Belum lulus	21

Berdasarkan tabel 14 di atas dan kriteria nilai yang ada di sekolah supaya lebih jelas dapat disusun pengkategorian jumlah siswa yang lulus dan tidak lulus pada *pretest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 4. Diagram Nilai *Pretest*

Berdasarkan gambar 4 (diagram nilai *pretest*) di atas data *pretest* diperoleh nilai dengan kategori belum lulus sebanyak 21 siswa atau 100%. Dari hasil tersebut diketahui bahwa sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*, belum ada siswa yang memenuhi KKM atau 100% siswa masih belum dapat memenuhi KKM.

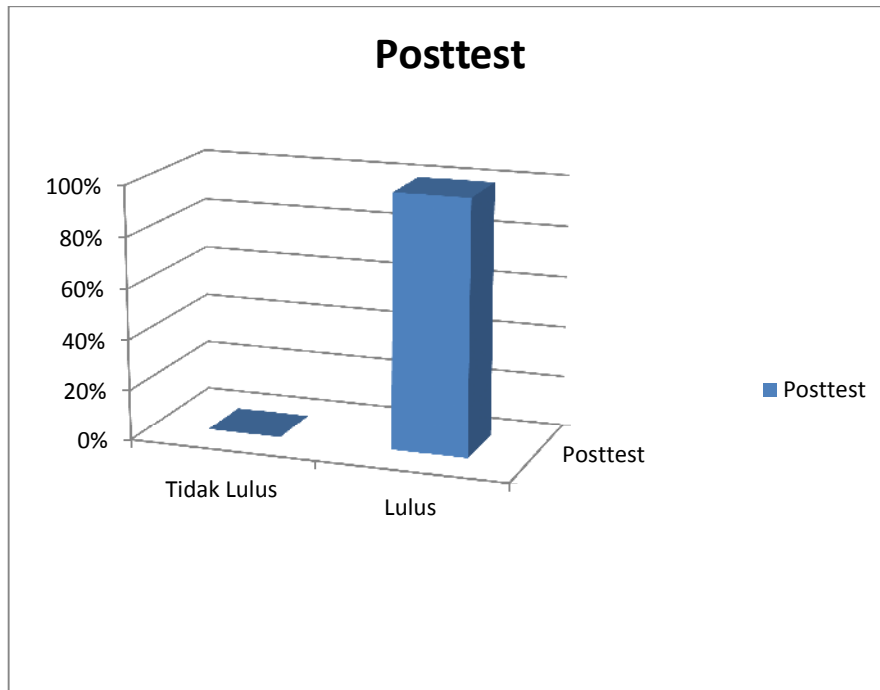
2. Deskripsi Data Setelah Perlakuan

Berdasarkan data tentang pencapaian kompetensi yang diperoleh dari *pretest* disajikan sebagai berikut: dari data diperoleh nilai *posttest*: nilai tertinggi = 91,5; nilai terendah = 80; rata-rata nilai (*Mean*) = 86,21 ; nilai tengah dari kelompok data (*median*) = 87,25; dan nilai yang sering muncul dalam kelompok data (*modus*)= 83,5.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar siswa lulus atau tidak lulus dalam penyelesaian pembuatan gambar secara kering ditetapkan

berdasarkan kriteria dari pihak sekolah. Sesuai kriteria nilai mata pelajaran produktif di SMK Negeri 1 Jambu.

Berdasarkan kriteria nilai yang ada di sekolah supaya lebih jelas dapat disusun pengkategorian jumlah siswa yang lulus dan tidak lulus pada *posttest* disajikan dalam bentuk diagram sebagai berikut :



Gambar 5. Diagram Nilai *Posttest*

Dari gambar 5 (diagram nilai *posttest*) diperoleh hasil 100% siswa lulus. Dari data *posttest* diperoleh nilai dengan kategori belum lulus sebanyak 0%, yang termasuk kategori lulus cukup sebanyak 0%, yang termasuk kategori lulus baik sebanyak 18 siswa atau 89,71% dan yang termasuk kategori lulus amat baik sebanyak 3 siswa atau 14,29%.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus dan memenuhi nilai KKM (kriteria ketuntasan

minimal) setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* pada penyelesaian pembuatan gambar secara kering.

B. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan sebelum pengujian hipotesis menggunakan uji t. Pengujian prasyarat ini meliputi uji normalitas dan uji homogenitas varians dengan SPSS 17 *for windows* adalah sebagai berikut :

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data yang terdapat dalam penelitian berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas data dalam penelitian ini menggunakan *Kolmogorov Smirnov* dengan bantuan SPSS 17 *for windows*. Kriteria pengujian ditentukan dengan menggunakan nilai signifikansi (*Asymp. Sig.*). Adapun ketentuan data dikatakan normal apabila ($P > 0,05$), P (signifikansi) lebih besar dari 0,05.

0,05. Adapun hasil uji normalitas dapat dilihat pada tabel di bawah:

Tabel 15. RangkumanHasil Uji Normalitas

No	Perlakuan	Nilai K-S	P	Keterangan
1.	Sebelum	1,130	0,155	Normal
2.	Sesudah	0,931	0,352	Normal

Berdasarkan hasil uji K-S sebelum perlakuan diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,155 > 0,05$. Dan setelah diberikan perlakuan juga diperoleh $P > 0,05$ yaitu $0,325 > 0,05$. Maka dapat disimpulkan bahwa, data hasil

penelitian sebelum dan sesudah diberi perlakuan berdistribusi normal. Hasil perhitungan secara lengkap dapat dilihat pada lampiran.

2. Uji Homogenitas

Setelah dilakukan uji normalitas data, kemudian dilakukan uji homogenitas variansi dengan bantuan SPSS 17 *for windows*. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui apakah sampel yang diambil dari populasi memiliki variansi yang sama dan tidak menunjukkan perbedaan. Uji homogenitas dilakukan dengan menggunakan statistik *Levene's test* dimana suatu data dinyatakan homogen apabila ($P > 0,05$). Hasil homogenitas menggunakan *Levene's test* disajikan pada output berikut ini:

Tabel 16. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances

Nilai			
Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	40	.976

Berdasarkan pengujian homogenitas di atas menunjukkan bahwa kedua sampel *pretest* dan *posttest* pada penilaian afektif, kognitif dan psikomotorik bersifat homogen. karena memiliki nilai signifikansi $> 0,05$.

C. Uji Hipotesis

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu "ada pengaruh yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar

materi penyelesaian gambar secara kering kelas yang menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* dengan kelas yang tidak menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* pada siswa XI di SMK Negeri 1 Jambu”.

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas eksperimen sejumlah 21 siswa diberikan perlakuan berupa pembelajaran dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*. Dalam standar kompetensi Mata Pelajaran Produktif Kriteria ketuntasan Minimum (KKM) yang ditetapkan adalah 7,00 atau 70,00 dan siswa dikatakan kompeten apabila sudah memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM).

Pencapaian kompetensi penyelesaian pembuatan gambar siswa setelah diberikan perlakuan selanjutnya di uji menggunakan uji t untuk menguji hipotesis dengan kriteria penerimaan hipotesis jika harga $t_{hitung} > t_{tabel}$ pada taraf signifikansi 5% atau $P < 0,05$. Hipotesis yang diajukan adalah :

H_0 = Tidak ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

H_a = Ada pengaruh yang signifikan antara pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

Pengujian hipotesis ini dianalisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 17 *for window* dan diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 17. Hasil Uji t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	60.8690	21	3.12412	.68174
	Posttest	86.2143	21	2.93714	.64094

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.34524	2.85096	.62213	-26.64298	-24.04750	-40.739	20	.000

Berdasarkan tabel di atas diperoleh nilai t_{hitung} 40,739 (t_{tabel} 2,086); dengan nilai signifikansi 0,000 (kurang dari 0,05) sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan nilai antara *pretest* dan *posttest*. Adapun besarnya perbedaan ditunjukkan pada nilai *mean* pada kelompok *pretest* sebesar 60,87 dan pada kelompok *posttest* nilai *mean* meningkat menjadi 86,21. Peningkatan nilai *mean* ini menunjukkan adanya pengaruh positif dari penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar materi penyelesaian gambar secara kering di SMK Negeri 1 Jambu.

Kemudian karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} , dan nilai signifikansi dibawah 0,05 ($P < 0,05$), maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dengan demikian hasil uji t menunjukkan "terdapat pengaruh antara pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu".

D. Pembahasan Hasil Penelitian

Berdasarkan analisis data hasil penelitian telah diperoleh hasil-hasil pengujian statistik berupa temuan yang dapat menjawab rumusan masalah. Faktor utama yang diamati pada penelitian ini adalah pencapaian hasil belajar siswa pada materi penyelesaian gambar secara kering, pencapaian hasil belajar siswa yang diamati dalam pembelajaran ini adalah *pretest* dan *posttest* siswa sudah mencapai dan memenuhi nilai KKM atau belum memenuhi, sehingga dapat diamati apakah pembelajaran menggambar busana pada kompetensi dasar penyelesaian gambar secara kering dengan penggunaan Media *Bulletin Board* dapat dikatakan berhasil jika pencapaian kompetensi setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* lebih baik dibandingkan sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*.

Dalam penelitian ini penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* dilaksanakan menggunakan metode ceramah, demonstrasi dan latihan (mandiri dan terbimbing). Selain penggunaan metode, guru dalam penyampaian materi juga menggunakan media pembelajaran sebagai penunjang proses belajar mengajar yaitu: hand out, dan jobshet.

Dengan adanya beberapa metode pada penyampaian materi dan media sebagai penunjang dalam pembelajaran diharapkan siswa lebih

memahami secara jelas dan dapat melaksanakan proses pembelajaran penyelesaian gambar secara kering dengan benar sehingga mendapat hasil yang memuaskan. Setelah diterapkannya model pembelajaran langsung diperoleh rata-rata nilai (*mean*) sebesar 86,21 dan seluruh siswa memiliki nilai dengan kategori lulus atau memenuhi nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Pengaruh penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar siswa didapatkan dari membandingkan hasil belajar atau nilai siswa sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* dengan nilai siswa setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board*.

Hasil yang diperoleh sebelum menggunakan model pembelajaran langsung rata – rata nilai (*mean*) siswa sebesar 60,87 dan seluruh siswa masih belum bisa memenuhi nilai KKM sehingga siswa tersebut belum lulus atau tuntas dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara kering.

Pembahasan selanjutnya yang akan dilakukan adalah mengenai perbedaan pencapaian kompetensi sebelum dan setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* adalah sebagai berikut:

1. Sebelum Perlakuan (*Pretest*)

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* diperoleh nilai tertinggi sebesar 64,5; nilai terendah 54 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 60,86.

Dari *pretest* yang telah dilakukan penilaian diperoleh dari penjumlahan bobot skor masing-masing aspek penilaian dan diperoleh nilai tertinggi yaitu 64,5 dengan perolehan skor *kognitif* lebih tinggi, dibanding skor *psikomotor* dan *afektif* yaitu 65 (*psikomotor*), 70

(*kognitif*), 55 (*afektif*), sehingga hasil dari penjumlahan skor tersebut sebesar 190. Dari *pretest* yang dilakukan didapatkan hasil dari tes pengetahuan pilihan ganda masih banyak yang salah. Sedangkan untuk *psikomotor*, siswa masih terlihat hanya sekedar memberi warna, dan belum memperlihatkan teknik penyelesaian yang benar sehingga hasilnya kurang dari yang diharapkan

Pada *pretest* ini diketahui seluruh siswa yang berjumlah 21 orang (100%) belum bisa mencapai KKM. Dengan kata lain pencapaian hasil belajar siswa sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* belum bisa memenuhi KKM seluruhnya

2. Setelah Perlakuan (*Posttest*)

Setelah diberikannya perlakuan berupa penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* pada kelas eksperimen diperoleh nilai tertinggi sebesar 91,5 nilai terendah sebesar 80 dan nilai rata-rata (*mean*) sebesar 86,21.

Hasil penelitian ini, setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* pada *posttest* siswa diperoleh nilai tertinggi sebesar 91,5; yang diperoleh dari hasil penjumlahan nilai sesuai bobot masing-masing setiap aspek yaitu *kognitif* 100, *psikomotor* 95 dan *afektif* dengan skor 70. Nilai masing-masing bobot pada *posttest* meningkat setelah menerapkan model pembelajaran langsung dibandingkan *pretest*. Peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* terlihat sangat banyak.

Dalam proses belajar mengajar siswa sangat memperhatikan guru saat menyampaikan materi, memanfaatkan media dengan baik, lebih aktif dalam belajar, berusaha bertanya saat ada kesulitan dan

memperbaiki kesalahan terutama dalam teknik penyelesaian pembuatan gambar. Kompetensi penyelesaian pembuatan gambar setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* diperoleh 3 dari 21 siswa (14,29 %) digolongkan pada kategori lulus amat baik, 18 dari 21 siswa (85,71%) digolongkan pada kategori lulus baik dan tidak ada yang dikategorikan belum lulus, dengan kata lain pencapaian kompetensi pada kelas eksperimen mencapai 100 %.

3. Pengaruh penerapan penggunaan Media Bulletin Board terhadap pencapaian hasil belajar pembuatan gambar pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XII di SMK Negeri 1 Jambu

Pengaruh penggunaan media Bulletin Board terhadap pencapaian kompetensi penyelesaian gambar secara kering dapat diketahui dengan membandingkan hasil belajar atau nilai *pretest* (sebelum menerapkan model pembelajaran langsung) dan *posttest* (setelah menerapkan model pembelajaran langsung).

Hasil analisis uji t pada penelitian ini diperoleh $t_{hitung} = 40,739$; dan $t_{tabel} = 2,086$, $dk = 20$, signifikansi $= 0,000$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi (P) lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian, hasil uji t menunjukkan terdapat pengaruh penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

Jumlah siswa yang mencapai nilai KKM setelah menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* 100% tuntas atau lulus (kompeten) yaitu 21 siswa dengan nilai tertinggi 91,5 nilai terendah 80 dan rata-rata

nilai siswa 86,21. Sedangkan sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* diperoleh 100 % belum lulus dengan nilai tertinggi 64,5 dan nilai terendah 54, rata-rata nilainya sebesar 60,86. Terdapat 21 siswa sebelum menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* memiliki nilai dibawah KKM dan masih perlu melakukan perbaikan.

Penjelasan di atas menunjukkan bahwa dengan menerapkan penggunaan Media *Bulletin Board* dapat meningkatkan pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering, dikarenakan guru dalam penyampaian materi menggunakan beberapa metode pembelajaran dan media sebagai penunjang dalam proses belajar mengajar di kelas. Hal ini membuat siswa lebih memahami materi dengan jelas, ditunjang dengan sumber ide yang banyak dan mengetahui bagaimana cara penyelesaian pembuatan gambar secara kering serta dapat mengerjakan tugas menyelesaikan pembuatan gambar secara kering dengan teknik yang benar.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan data hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering sebelum menggunakan Media *Bulletin Board* sebesar 100% atau 21 siswa belum bisa memenuhi KKM dengan nilai tertinggi 64,5; nilai terendah 54, rata-rata nilai (*mean*) 60,86.
2. Pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering setelah menggunakan Media *Bulletin Board* seluruh siswanya 100% atau 21 siswa sudah memenuhi nilai KKM dengan nilai tertinggi 91,5 nilai terendah 80 dan rata-rata 86,21.
3. Pengaruh penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* ditunjukkan oleh hasil uji t sebesar diperoleh $t_{hitung} = 40,739$; dan $t_{tabel} = 2,086$, $dk = 20$, signifikansi $= 0,000$. Karena nilai $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan nilai signifikansi (P) lebih kecil dari 0,05, maka H_a diterima H_o diterima sehingga ada pengaruh penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar secara kering. Dengan demikian penggunaan Media *Bulletin Board* memberikan sumbangan 40,739% dalam meningkatkan hasil belajar penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu.

B. Implikasi

Analisis data-data hasil penelitian diperoleh hasil yang menunjukkan bahwa ada pengaruh signifikan antara pencapaian hasil belajar siswa pada kelas eksperimen yang menggunakan Media *Bulletin Board* dengan pencapaian hasil belajar siswa yang tidak menggunakan Media *Bulletin Board*.

Penilaian penyelesaian pembuatan gambar secara kering pada mata pelajaran menggambar busana digunakan untuk mengukur kemampuan siswa dan identifikasi kesulitan-kesulitan pembelajaran yang selanjutnya berguna untuk dijadikan acuan dalam penyelesaian suatu permasalahan pembelajaran serta untuk menentukan langkah perbaikan yang lebih baik.

Hasil belajar siswa yang baik perlu dipertahankan dan dapat lebih ditingkatkan, begitu pula untuk hasil belajar yang kurang baik perlu ditingkatkan lagi guna memperoleh hasil yang lebih baik, sehingga hasil belajar siswa dapat tercapai dan memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran menggambar busana. Hasil penelitian terdapat pengaruh penggunaan Media *Bulletin Board* terhadap pencapaian hasil belajar penyelesaian gambar secara kering pada mata pelajaran menggambar busana siswa kelas XI di SMK Negeri 1 Jambu. Maka suatu media pembelajaran dalam kaitannya dengan hasil belajar siswa perlu diperhatikan guna perbaikan proses pembelajaran ke depannya yang dilakukan oleh guru.

Penerapan penggunaan Media *Bulletin Board* ini dapat digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran penyelesaian gambar secara kering dan dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran pada mata pelajaran

Menggambar busana atau mata pelajaran lain yang bersifat teori dan praktek di lingkungan Sekolah Menengah Kejuruan karena dapat mempengaruhi hasil belajar siswa menjadi lebih baik.

C. Keterbatasan Penelitian

Dalam pelaksanaan penelitian ini, mengalami beberapa hambatan, antara lain jauhnya jarak peneliti dengan tempat penelitian. Selain itu sulitnya mengkondisikan siswa agar proses belajar-mengajar berjalan lancar pada awalnya.

Gambar dan keterangan yang digunakan untuk Media *Bulletin Board* kurang besar, mengakibatkan siswa yang duduk di belakang kurang jelas melihat, sehingga harus maju untuk melihat lebih jelas. Selain itu dalam materi *Bulletin Board* belum ada materi tentang cara pewarnaan gambar, sehingga guru harus menjelaskan lagi kepada siswa

D. Saran

1. Media *Bulletin Board* dapat dijadikan sebagai salah satu alat bantu pembelajaran yang dapat diterapkan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran produktif menggambar busana atau mata pelajaran lain dimana siswa mengalami kesulitan dalam belajar teori dan praktek.
2. Penggunaan metode yang tepat selain penggunaan alat bantu pembelajaran (media) dalam pembelajaran dapat membantu siswa lebih memahami materi, dan menarik perhatian siswa, sehingga siswa tidak merasa jenuh atau bosan.

DAFTAR PUSTAKA

- Afif Ghurub Bestari. (2011). *Menggambar Busana Dengan Teknik Kering*. Yogyakarta: PT. Intan Sejati
- Arief S. Sadiman. (2003). *Media Pendidikan*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Asep Jihad, Abdul Haris. (2008). *Evaluasi pembelajaran*. Jakarta: Multi Press
- Azhar Arsyad. (2004) *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Bahrudin, Wahyuni, Esa Nur. (2007). *Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jogjakarta: Ar-Ruzz Media
- Brown, James W., Lewis, Richard B.& Harclerod, Fred F. (1983). *An Instruction technology, Media , and Methods*. United States of America: McGraw-Hill,Inc
- Bullough, Robert V, Sr. (1981). United States of America: *Educational Standar Book Number*
- Dina Indriana. (2011). *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: Diva Press
- Dwi Siswono, dkk. (2007). *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press
- Goet Poespo. (2002). *Teknik Menggambar Mode Busana*. Yogyakarta: Kanisius
- Maksum Mugi Laksono. (2012). *Efektifitas Media Bulletin Board Untuk Meeningkatkan Pemahaman Sinonim Kata Pada Siswa Tuna Rungu di SLB Wiyata Dharma I Tempel*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Nurlayli Hasanah. (2012). *Peningkatan Kemampuan Menyimak Cerita Menggunakan Media Bulletin Board pasa Anak Kelompok B TK Negeri Pembina Yogyakarta*. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Yogyakarta
- Oemar Hamalik. (1985). *Media Pendidikan*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Saifuddin Azwar. (2010). *Reliabilitas dan Validitas*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Sri Widarwati.(2000). *Desain Busana I*. Yogyakarta: IKIP Yogyakarta

Sugiyono. (2007). *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta

_____. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Suharsimi Arikunto,. (2007). *Dasar - Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta : PT Bumi aksara.

http://en.wikipedia.org/wiki/bulletin_board diakses pada 4 November 2012

<http://evitos.blogspot.com/2010/0/media-grafis-papan-flanel-bulletin.html> diakses
pada 4 November 2012

<http://www.anaarisanti/pewarnaan-dan-penyelesaian-gambar-9.html> diakses
pada 25 November 2012

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Negeri I Jambu
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester : XI/2
Pertemuan ke : 1
Alokasi Waktu : 2 jam @45 menit
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.FDR.04.A
Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar
KKM : 73

Nilai - nilai karakter dan budaya :

- 1. Mandiri**
- 2. Kreatifitas**
- 3. Bertanggung Jawab**

Indikator :

1. Pengertian penyelesaian gambar secara kering diidentifikasi dengan benar
2. Alat dan bahan diidentifikasi sesuai kebutuhan
3. Teknik penyelesaian gambar secara kering diidentifikasi sesuai prosedur atau langkah.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara kering
2. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan
3. Siswa dapat menyelesaikan disain dengan teknik penyelesaian gambar secara kering sesuai dengan langkah pengerjaan.

B. MATERI AJAR (MATERI POKOK)

1. Pengertian penyelesaian gambar secara kering
2. Alat dan bahan yang dibutuhkan
3. Langkah penyelesaian gambar secara kering

C. METODE PEMBELAJARAN

- a. Metode : ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, tugas
- b. Media : jobsheet

D. LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 1 (2 x 45 menit)

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan awal <ol style="list-style-type: none">a. Berdoab. Guru mengadakan Tanya jawab tentang penyelesaian pembuatan gambarc. Guru menjelaskan topik, tujuan & manfaat kompetensi yang akan dipelajari, strategi pembelajaran serta cara penilaian yang akan dilakukan terkait, dengan kompetensi yang dipelajari	10 menit
2.	Kegiatan inti Eksplorasi <ol style="list-style-type: none">a. Siswa membaca modul/bahan ajar memahami tentang teknik penyelesaian gambar.b. Siswa membaca identifikasi teknik penyelesaian gambar secara kering Elaborasi <ol style="list-style-type: none">a. Menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara keringb. Menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkanc. Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara keringd. Siswa menyelesaikan gambar busana Konfirmasi <ol style="list-style-type: none">a. Tanya jawab klasikal tentang materi yang	60 menit

	sudah disampaikan b. Mengecek hasil kerja siswa	
3.	Kegiatan akhir a. Pekerjaan siswa dikumpulkan b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran c. Post test d. Informasi pembelajaran berikutnya e. Pembelajaran ditutup dengan doa	20 menit

E. ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Alat Bantu : papan tulis, media Bulletin Board
Sumber belajar : modul

F. PENILAIAN

Penilaian meliputi:

1. Jenis penilaian : tertulis, praktek, pengamatan
2. Alat penilaian : soal essay dan soal praktek

Jambu, April 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Veronica Anik M, S.Pd

Delarosa Karina Sabatini

NIP: 19770529 201 101

NIM.07513241033

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMK Negeri I Jambu
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Kelas/ Semester : XI/2
Pertemuan ke : 2
Alokasi Waktu : 2 jam @45 menit
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.FDR.04.A
Kompetensi Dasar : Penyelesaian Pembuatan Gambar
KKM : 73

Nilai - nilai karakter dan budaya :

- 4. Mandiri**
- 5. Kreatifitas**
- 6. Bertanggung Jawab**

Indikator :

1. Pengertian penyelesaian gambar secara kering diidentifikasi dengan benar
2. Alat dan bahan diidentifikasi sesuai kebutuhan
3. Teknik penyelesaian gambar secara kering diidentifikasi sesuai prosedur atau langkah.

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Siswa dapat menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara kering
2. Siswa dapat mengidentifikasi alat dan bahan yang digunakan
3. Siswa dapat menyelesaikan disain dengan teknik penyelesaian gambar secara kering sesuai dengan langkah pengerjaan.

B. MATERI AJAR (MATERI POKOK)

1. Pengertian penyelesaian gambar secara kering
2. Alat dan bahan yang dibutuhkan
3. Langkah penyelesaian gambar secara kering

C. PEMBELAJARAN. METODE

- a. Metode : ceramah, demonstrasi, Tanya jawab, tugas
- b. Media : jobsheet, Bulletin Board

D. LANGKAH - LANGKAH PEMBELAJARAN

Pertemuan 2 (2 x 45 menit)

No.	Kegiatan Belajar	Waktu
1.	Kegiatan awal <ol style="list-style-type: none">a. Berdoab. Guru mengadakan Tanya jawab tentang penyelesaian pembuatan gambarc. Guru menjelaskan topik, tujuan & manfaat kompetensi yang akan dipelajari, strategi pembelajaran serta cara penilaian yang akan dilakukan terkait, dengan kompetensi yang dipelajari	10 menit
2.	Kegiatan inti Eksplorasi <ol style="list-style-type: none">a. Siswa membaca modul/bahan ajar memahami tentang teknik penyelesaian gambar.b. Siswa membaca identifikasi teknik penyelesaian gambar secara keringc. Siswa mengamati media Bulletin Board Elaborasi <ol style="list-style-type: none">a. Menjelaskan pengertian penyelesaian gambar secara kering dan menjelaskan tentang isi Bulletin Boardb. Menjelaskan alat dan bahan yang dibutuhkanc. Menjelaskan langkah penyelesaian gambar secara kering menggunakan sumber ide dari media Bulletin Boardd. Siswa menyelesaikan gambar busana	60 menit

	Konfirmasi a. Tanya jawab klasikal tentang materi yang sudah disampaikan b. Mengecek hasil kerja siswa	
3.	Kegiatan akhir a. Pekerjaan siswa dikumpulkan b. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan pembelajaran c. Post test d. Informasi pembelajaran berikutnya e. Pembelajaran ditutup dengan doa	20 menit

E. ALAT BAHAN DAN SUMBER BELAJAR

Alat Bantu : papan tulis, media Bulletin Board
Sumber belajar : modul

F. PENILAIAN

Penilaian meliputi:

3. Jenis penilaian : tertulis, praktek, pengamatan
4. Alat penilaian : soal essay dan soal praktek

Jambu, April 2013

Mengetahui,

Guru Mata Pelajaran

Mahasiswa

Veronica Anik M, S.Pd

Delarosa Karina Sabatini

NIP: 19770529 201 101

NIM.07513241033

Silabus

Nama Sekolah	:	SMK N 1 JAMBU
Program Keahlian	:	Tata Busana
Mata Pelajaran	:	Dasar Kejuruan
Tingkat/Semester	:	X/1
Standar Kompetensi	:	Menerapkan Keselamatan, Kesehatan Kerja dan Lingkungan Hidup (K3LH)
Kode Kompetensi	:	39.BUS.C-m.OH&03.A
Durasi Pembelajaran	:	40 jam x @ 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mendeskripsikan keselamatan dan kesehatan kerja	Disiplin Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Identifikasi kesehatan dilingkungan kerja. SOP kesehatan dan keselamatan dan keamanan di tempat kerja. Hukum kesehatan dan keselamatan kerja yang berlaku secara internasional Prosedur keselamatan dan keamanan yang berlaku di industri "custom made" 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi hasil pengamatan dilingkungan sekitar terhadap alat-alat yang akan dipakai untuk bekerja tentang K3 Menjelaskan pengertian dan tujuan kesehatan, keselamatan dan keamanan kerja. Mengetahui UU ketenagakerjaan Memahami prosedur mencegah kebakaran. Memahami hal-hal yang berkaitan dengan keamanan Menerapkan prosedur bekerja sesuai SOP 	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan diikuti secara benar sesuai dengan kebijakan perusahaan dan hukum-hukum yang berkaitan serta persyaratan asuransi Pelanggaran prosedur kesehatan, keselamatan dan keamanan diidentifikasi dan dilaporkan segera 	<ul style="list-style-type: none"> Teori Observasi 	10	-	-	Modul K3LH
2. Melaksanakan Prosedur	Disiplin Tanggung	<ul style="list-style-type: none"> Kondisi bahaya di tempat kerja 	<ul style="list-style-type: none"> Demonstrasi mengantisipasi dan bagaimana cara menggunakan alat dan bahan K3 dalam 	<ul style="list-style-type: none"> Prosedur K3 diikuti secara benar sesuai dengan prosedur perusahaan. 	<ul style="list-style-type: none"> Teori Observasi 	4	6	-	Modul K3LH

K3	jawab Kerja keras		<ul style="list-style-type: none"> keadaan darurat Menjelaskan prinsip dasar pencegahan kecelakaan Memahami tanda-tanda peringatan bahaya dan jenis-jenis bahaya Mengetahui situasi yang dapat menimbulkan bahaya Menerapkan penanganan situasi darurat sesuai SOP Menjelaskan penggunaan alat K3, kebersihan dan ketertiban lingkungan Menjelaskan K3 dan menyebutkan alat-alat K3 pada tempat yang berbahaya 	<ul style="list-style-type: none"> Bantuan segera dicari dari kolega dan atau penguasaaan lain bila perlu. Rincian situasi darurat secara akurat dilaporkan sesuai dengan kebijakan perusahaan 					
3.Menerapkan Konsep Lingkungan Hidup	Peduli lingkungan Kreatif Tanggung jawab Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Berhubungan dengan kesadaran berbudaya yang dibutuhkan oleh semua orang yang bekerja di industri “Costume Made” Kesadaran berbudaya yang dibutuhkan untuk melayani pelanggan dan bekerja dengan kolega dengan latar belakang yang berbeda. 	<ul style="list-style-type: none"> Sopan dan ramah ketika menangani permintaan pelanggan Tenang dalam menyikapi pelanggan yang komplain Mudah bergaul dengan sesama rekan kerja Berbicara secara komunikatif dengan pelanggan dan kolega Tanggap terhadap kebutuhan pelanggan Jujur dalam memberikan informasi yang dibutuhkan pelanggan Memahami prinsip-prinsip yang menunjang kewaspadaan budaya Memahami pentingnya pengakuan atas kelompok budaya yang berbeda di Republik Indonesia atau masyarakat internasional 	<ul style="list-style-type: none"> Pelanggan diperlakukan dengan sopan dan wajar menggunakan komunikasi lisan dan non lisan mempertimbangkan perbedaan budaya. Hal-hal yang ditimbulkan oleh kesalahpahaman ditempat kerja harus diidentifikasi. Usaha-usaha dilakukan untuk memecahkan masalah kesalahpahaman dengan mempertimbangkan bahaya 	<ul style="list-style-type: none"> Teori Observasi 	4	8	-	Modul K3LH

			<ul style="list-style-type: none"> o Memahami prinsip-prinsip kesempatan yang sama bagi karyawan dan kebijaksanaan anti diskriminasi pada karyawan secara individu o Berkomunikasi secara efektif dengan beragam latar belakang budaya o 						
4. Menerapkan ketentuan pertolongan pertama pada kecelakaan	Peduli social Tanggung jawab Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> o Kesehatan pribadi 	<ul style="list-style-type: none"> o Memiliki kesadaran terhadap hygiene personal o Apresiatif terhadap pencegahan terjadi situasi darurat, kesehatan pribadi o Mengetahui infeksi dan penyakit dan cara menghindarinya o Memahami konsep penampilan pribadi o Memahami prinsip bekerja dengan aman o Memiliki penampilan pribadi sesuai standar industri o Menerapkan prinsip-prinsip kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Prestasi personil dipertimbangkan berdasarkan lingkungan tempat kerja, kesehatan dan keselamatan 	<ul style="list-style-type: none"> o Teori o Observasi 	2	6	-	Modul k3LH

Silabus

Nama Sekolah	: SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran	: Dasar Kejuruan
Tingkat/Semester	: X/ 1
Standar Kompetensi	: Melaksanakan Pemeliharaan Kecil
Kode Kompetensi	: 39.BUS.C-m.MR.19.A.
Durasi Pembelajaran	: 60jam @ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1.Mengidentifikasi Jenis-jenis Alat Jahit	Mandiri Rasa ingin tahu	o Memelihara alat jahit dan alat Bantu jahit	o Mengidentifikasi alat jahit sesuai fungsi dan kondisinya o Menjelaskan cara pemeliharaan alat jahit dan alat Bantu jahit secara rutin dan berkala o Menjelaskan alat dan bahan pemeliharaan berdasarkan fungsinya o Menjelaskan cara menyimpan alat jahit yang aman dan rapi	o Alat jahit diidentifikasi sesuai fungsinya dan dilakukan inventaris o Alat jahit dan alat Bantu jahit diperiksa dan dilakukan pencatatan/ dokumentasi tentang kondisi alat o Alat dan bahan pemeliharaan digunakan berdasar fungsinya o alat jahit disimpan ditempat yang aman rapi dan selalu dalam kondisi siap pakai sesuai standar	o Tes o Observasi/ pengamat	6	6	-	Modul Pemeliharaan Piranti Menjahit Tata Busana
2.Mengoperasikan Mesin, Dan Menguji Kinerjanya	Kerja keras Mandiri Rasa ingin tahu	o Alat jahit pokok dan Bantu o Memelihara alat jahit pokok dan alat bantu o Memperbaiki alat jahit dan alat bantu	o Menyiapkan tempat kerja yang sesuai dengan kesehatan dan keselamatan kerja o Memelihara dan memperbaiki alat jahit dan alat Bantu jahit perlu dilakukan dengan teliti o Merawat alat jahit pokok /Bantu secara rutin dan berkala sesuai prosedur	o Alat dan bahan-bahan pemeliharaan disiapkan ditempat yang aman dan rapi o Alat jahit diperbaiki bila terjadi kerusakan kecil sesuai SOP perawatan dan perbaikan alat o Alat jahit diperiksa bila	o Tes o tertulis o Observasi/ pengamatan o Tes praktek	4	16	-	Modul Pemeliharaan Piranti Menjahit Tata Busana

			<ul style="list-style-type: none"> Memperbaiki alat jahit sesuai tingkat kerusakannya 	terjadi kerusakan berat direkomendasikan untuk diservice					
3. Memperbaiki kerusakan kecil pada mesin	Kerja keras Mandiri Kreatif Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Memelihara alat jahit dan alat bantu jahit Memperbaiki alat jahit dan alat bantu jahit 	<ul style="list-style-type: none"> Guru menjelaskan cara pemeliharaan dan memperbaiki mesin jahit Siswa mendemonstrasikan cara perawatan mesin jahit dan cara memperbaiki mesin jahit 	<ul style="list-style-type: none"> Mengidentifikasi alat jahit sesuai fungsi dan kondisinya Menjelaskan cara pemeliharaan alat jahit dan alat bantu jahit secara rutin dan berkala Menjelaskan alat dan bahan pemeliharaan berdasarkan fungsinya 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Praktek memperbaiki kerusakan kecil pada mesin 	4	10	-	Modul Pemeliharaan Piranti Menjahit Tata Busana
4. Memelihara Mesin	Disiplin Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam mesin jahit Bagian-bagian mesin jahit Cara memelihara mesin jahit 	<ul style="list-style-type: none"> Siswa mempelajari teori tentang memelihara alat jahit Guru menjelaskan macam-macam dan bagian-bagian mesin jahit Siswa mempraktekkan cara memelihara 	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui macam-macam mesin Mengetahui bagian-bagian mesin jahit Mengetahui cara pemeliharaan mesin harian dan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tulis Tes praktek perawatan mesin jahit dan perbaikan mesin jahit 	4	10	-	Modul Pemeliharaan Piranti Menjahit Tata Busana

Silabus

Nama Sekolah	: SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran	: Dasar Kejuruan
Tingkat/Semester	: X/ 2
Standar Kompetensi	: Melaksanakan layanan secara prima kepada pelanggan (customer care)
Kode Kompetensi	: 39.BUS.C-m.CC.01.A
Durasi Pembelajaran	: 40 jam @ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber belajar
						TM	PS	PI	
1. Melakukan komunikasi ditempat kerja	* Religius * Akhlak Mulia * Bersahabat * Komunikatif * Toleransi * Tekun * Cinta damai	o Dasar-dasar komunikasi o Teknik berkomunikasi o Struktur organisasi o Karakteristik	o Memahami kebutuhan dan harapan pelanggan yang sesuai dengan sektor industri o Mengetahui teknik berkomunikasi yang efektif berkaitan dengan <ul style="list-style-type: none"> ➤ Pendengaran ➤ Pertanyaan ➤ Komunikasi non verbal ➤ Pemahaman prinsip-prinsip kerja tim o Berkomunikasi efektif dengan kolega dan kolega o Menanggapi keluhan pelanggan berdasarkan budaya dan sosial yang berbeda	o Komunikasi dengan pelanggan eksternal dilaksanakan secara terbuka, profesional, ramah dan sopan o Bahasa digunakan dengan intonasi nada yang cocok o Bahasa tubuh digunakan secara alami/ natural tidak dibuat-buat o Kepekaan terhadap perbedaan budaya dan sosial diperhatikan o Komunikasi dua arah yang efektif digunakan secara aktif o Perbedaan pendapat yang ada dicarikan solusi yang fleksibel yang menyenangkan kolega	o Tes o Observasi/ pengamatan	6	6	-	Modul Pelayanan Prima,
2. Memberikan bantuan untuk pelanggan	* Religius * Akhlak Mulia * Bersahabat * Komunikatif * Toleransi	o Pengertian komunikasi o Jenis-jenis pelayanan o Karakter	o Pengertian dan macam-macam berkomunikasi o Prosedur berkomunikasi langsung o Memberikan bantuan sesuai	o kebutuhan dan harapan pelanggan, termasuk hal-hal dengan kebutuhan tertentu diidentifikasi secara benar dan layanan yang tepat	o Tes	6	8	-	Modul Pelayanan Prima, Tata Busana

n internal dan eksternal	<ul style="list-style-type: none"> * Tekun * Cinta damai * Jujur 	<ul style="list-style-type: none"> o pelanggan o Jenis-jenis kebutuhan pelanggan o Mengatasi keluhan pelanggan o Pelayanan prima 	<ul style="list-style-type: none"> o dengan standar pelayanan o Melakukan komunikasi dengan bertatap muka o Menangani keluhan pelanggan o Prosedur perkomunikasian o Karakter pelanggan o Jenis- jenis keluhan tamu o Teknik menanngani keluhan pelanggan dengan berfikiran positif o Bentuk- bentuk sikap menghargai o Mencurahkan perhatian penuh kepada pelanggan o Pernyataan terimakasih kepada pelanggan 	<ul style="list-style-type: none"> o diberikan o komunikasi dilakukan secara ramah, sopan dan menginformasikan produk knowladge dengan tepat o seluruh permintaan pelanggan yang dapat diterima dipenuhi sesuai waktu yang disepakati o kesempatan untuk peningkatan kualitas layanan diidentifikasi dan dilaksanakan sesuai dengan situasi dan kondisi o kekecewaan pelanggan harus cepat diketahui dan dilakukan suatu tindakan yang lebih menguntungkan pelanggan o keluhan pelanggan ditangani secara positif, ramah dan sopan o keluhan segera ditindak lanjuti oleh orang yang tepat sesuai denagn keluhannya. 	<ul style="list-style-type: none"> o Observasi/pengamatan o Tes praktek 				
3. Melakukan pekerjaan secara tim	<ul style="list-style-type: none"> * Religius * Akhlak Mulia * Bersahabat * Komunikatif * Toleransi * Tekun * Cinta damai * Jujur * Disiplin * Kerja Keras * Demokratis 	<ul style="list-style-type: none"> o prinsip-prinsip bekerja dalam tim 	<ul style="list-style-type: none"> o memahami pengertian dalam tim o memahami tujuan dalam bekerja dalam tim o mengidentifikasi tugas dan tanggung jawab dalam tim o memahami tahapan perkembangan dalam tim o memahami karakter budaya yang berbeda o bekerja dalam tim sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> o kepercayaan, dukungan dan hormat diperlihatkan kepada anggota tim dalam aktifitas sehari- hari o perbedaan budaya dalam tim diakomodasikan o tujuan kerja tim secara bersama tangguag jawab individu dan tugas- tugas diidentifikasi,prioritaskan serta diselesaikan dalam 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes o Prakte 	6	8	-	Modul Pelayanan Prima, Tata Busana

	* Kerja Keras		<ul style="list-style-type: none"> dengan SOP yang berlaku mengidentifikasi bentuk-bentuk tanggung jawab masing-masing tim 	<p>jangka waktu yang ditentukan</p> <ul style="list-style-type: none"> bantuan diperoleh dari anggota tim yang lain yang dibutuhkan bantuan ditawarkan kepada pelanggan untuk memastikan tujuan kerja yang ditentukan terpenuhi upan balik dan informasi dari anggota tim dapat dipertimbangkan perubahan tanggung jawab dari masing-masing individu diperhatikan, yang nantinya harus membicarakan kembali tujuan kerja tim 	<ul style="list-style-type: none"> Observasi/Pengamatan Instrumen 				
--	---------------	--	---	--	---	--	--	--	--

Jambi , 22 Desember 2011

Guru Produktif Busana Butik

D.Riniwati R.S,S.Pd.
NIP: 19670207 199601 2001

Suti Andriani,S.Pd
NIP: 19790509 200902 2003

Hikmah Maulidah,S.Pd.
NIP: 19820113 200902 2008

Veronica Anik M,S.Pd.
NIP: 19770529 201101 2004

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X,XI, XII/ 1,2,3,4,5,6
Standar Kompetensi : Menggambar Busana (*Fashion Drawing*)
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.FDR.04.A
Durasi Pembelajaran : 114 jam @ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Memahami bentuk-bentuk bagian busana	Rasa ingin tahu Kreatif Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Bagian-bagian busana Macam-macam busana 	<ul style="list-style-type: none"> Mengetahui bagian-bagian busana Mengetahui macam-macam busana Siswa dapat menggambar bagian-bagian busana dan macam-macam busana 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman bagian-bagian busana Pemahaman macam-macam busana 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Tes praktek Observasi/penamatan 	5	15		Modul: Menggambar sketsa mode
2. Mendiskripsikan bentuk proporsi dan anatomi beberapa tipe tubuh manusia	Rasa ingin tahu Kreatif Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar proporsi dan bagian tubuh Memahami jenis-jenis proporsi 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar proporsi dan bagian tubuh Memahami jenis-jenis proporsi 	<ul style="list-style-type: none"> Proporsi dibuat sesuai kebutuhan Penjabaran disain sesuai tipe tubuh manusia 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Tes praktek Observasi/penamatan 	4	14		Modul: Desain Busana

3. Menerapkan Teknik Pembuatan Disain Busana	Kreatif Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> o prinsip-prinsip disain o Menggambar siluet busana o Membuat disain sesuai dengan bentuk tubuh o Membuat disain sesuai dengan kesempatan o Sumber ide 	<ul style="list-style-type: none"> o Menggambar sesuai dengan prinsip-prinsip disain o Menggambar macam-macam siluet o Membuat disain sesuai dengan bentuk tubuh o Membuat disain sesuai dengan kesempatan o Membuat disain sesuai dengan sumber ide 	<ul style="list-style-type: none"> o Disain dibuat sesuai dengan kebutuhan o Gambar dibuat mengikuti langkah kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes praktek o Observasi/penamatan o Tes tertulis 	6	16	16	Modul :Desain Busana
4. Penyelesaian pembuatan gambar	Kreatif Mandiri Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> o Alat Dan bahan untuk penyelesaian basah dan kering o Teknik penyelesaian gambar sesuai jenis bahan tekstil o Teknik desain sketsa, produksi, sajian tiga dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> o Memahami macam-macam alat dan bahandalam penyelesaian disain o Menjelaskan teknik penyelesaian gambar sesuai jenis bahan o teknik penyelesaian kulit, rambut, tekstur. o Gambar diselesaikan secara cermat jelas dan rapi o Membuat teknik penyajian gambar : disain sketsa, produksi, sajian, 3 dimensi 	<ul style="list-style-type: none"> o Alat dan bahan disiapkan sesuai kebutuhan o Gambar diselesaikan sesuai dengan teknik o Memperhatikan K3 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes praktek o Observasi/penamatan o Tes tertulis 	8	30		Modul :Desain Busana

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X, XI, XII/1, 2,3,4,5,6
Standar Kompetensi : Membuat Pola (*pattern maker*)
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.PAT.7.A
Durasi Pembelajaran : 210 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Menguraikan macam-macam teknik pembuatan pola	Mandiri Kreatif Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan alat ukur sesuai hasil analisis bentuk tubuh dengan menggunakan alat ukur yang standar 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan prinsip-prinsip pengukuran Pengetahuan tentang pengukuran bentuk tubuh dan dressform 	<ul style="list-style-type: none"> Tempat alat, bahan disiapkan dalam keadaan siap pakai dan sesuai dengan kebutuhan Dress form disiapkan sesuai dengan ukuran tubuh 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Observasi Praktek 	4	4	-	Modul pola konstruksi Modul pola drapping
2. Membuat pola	Mandiri Kerja keras Kreatif Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar pola dasar system mayneke Menggambar pola dasar system so-en Menggambar pola dasar system dressmaking Menggambar pola dasar system praktis Membuat pola system drapping 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam pola Menjelaskan jenis-jenis alat gambar pola Menggambar pola dasar secara konstruksi Menjelaskan perkembangan mode busana Menjelaskan teknik pecah pola berbagai busana wanita, pria, anak sesuai desain Mengubah pola dasar sesuai desain Menjelaskan ukuran bagian-bagian pola Menjelaskan garis, bentuk, dan tanda-tanda pola 	<ul style="list-style-type: none"> Menggambar pola dan pola dibuat sesuai dengan ukuran badan dengan menggunakan alat gambar pola yang sesuai standar yang berlaku di industri Pola dasar diubah sesuai dengan desain dan ukuran pemesan dengan diberikan sentuhan estetik sesuai SOP pembuatan pola di industri setempat Pola dilengkapi tanda-tanda keterangan pola, garis dan bentuk pola yang digunakan oleh industri setempat 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Observasi Praktek 	46	124	32	Modul pola konstruksi Modul pola drapping Modul pecah pola busana wanita

	<ul style="list-style-type: none"> o Membuat macam-macam pola krah o Membuat macam-macam pola garis leher o Membuat macam-macam pola lengan o Membuat macam-macam pola rok o Membuat pola busana bayi o Membuat pola bebe anak o Membuat pola pakaian bermain anak o Membuat pola piyama anak o Membuat pola hem o Membuat pola rok lipit hadap o Membuat pola pakain rumah (daster) o Membuat pola blouse bergaris leher o Membuat pola blouse berkerah o Membuat pola busana kerja o Membuat pola busana pesta o Membuat pola 	<ul style="list-style-type: none"> o Memeriksa dan membentuk pola o Menjelaskan langkah uji kerja pola dan cara memperbaiki pola o Melakukan uji coba dan memperbaiki pola o Menjelaskan jumlah komponen pola sesuai desain o Menjelaskan teknik pengemasan dan penyimpanan pola o Mengelompokkan dan menyimpan pola sesuai dengan identitas o Menjelaskan teknik persiapan: Tempat kerja untuk drapping, alat untuk drapping, cara mempersiapkan bahan untuk drapping 	<ul style="list-style-type: none"> o Pola uji coba dengan menggunakan bahan belacu atau bahan sesungguhnya pada dressform atau langsung pada tubuh pemesan sesuai SOP o Pola diperbaiki sesuai dengan perubahan ketepatan letak bagian dan desain busana dilengkapi dengan tanda-tanda pola o Jumlah komponen pola diperiksa berdasarkan desain o Pola dikemas dilengkapi dengan identitas pelanggan o Bahan disiapkan sesuai ukuran dan bahan dipulir pada dressform sesuai ukuran 					
--	---	---	--	--	--	--	--	--

		<div>kemeja</div> <div>o Membuat pola celana di atas kain</div> <div>o Membuat pola surjan</div>							
--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X, XI, XII / 1,2,3,4,5,6
Standar Kompetensi : Membuat Busana Wanita
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.PAT WM.7.A
Durasi Pembelajaran : 660 jam@ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mengelompokkan macam-macam busana wanita	Rasa ingin tahu Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam busana wanita berdasarkan kesempatan : <ul style="list-style-type: none"> - Busana rumah - Busana sekolah (rok blus) - Busana pesta(gaun) - Busana acara adat (kebaya) - Busana kerja(blazer) 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Rok Lipit Hadap, Daster, Blus Tanpa Krah, Blus Kerah Setali Blazer dan Rok, Busana Pesta Bustie/ camisole, Kebaya, Kain Jadi, Busana pesta 	<ul style="list-style-type: none"> Busana dikelompokkan berdasarkan kesempatan Memahami karakteristik dari macam-macam busana wanita 	<ul style="list-style-type: none"> Tertulis Praktek Tugas Observasi 	14	-	-	Modul Busana wanita
2. Memotong bahan	Mandiri Kerja keras Jujur Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Meletakkan pola diatas kain Memotong Memindahkan tanda pola 	Memotong macam-macam busana wanita Cermat dan memperhatikan K3	<ul style="list-style-type: none"> Bahan dipotong sesuai dengan standart yang berlaku Memperhatikan K3 	<ul style="list-style-type: none"> Praktek Tugas Observasi 	16	90	20	Modul Cutting
3. Menjahit Busana Wanita	Mandiri Kerja keras Jujur	<ul style="list-style-type: none"> Tertib kerja menjahit busana wanita 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti dalam menyiapkan alat dan bahan Busana wanita dijahit sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> Mesin jahit disiapkan Setikan disesuaikan jenis kain 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Tes praktek 	16	300	32	Modul Menjahit Busana

	Disiplin Rasa ingin tahu Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> o Teknologi menjahit o Sikap kerja o Rok lipit hadap o Busana rumah (daster) o Hem OSIS o Blouse garis leher o Blazer o Busana pesta o 1 set kebaya o Pra UPK o UPK 	<p>prosedur dan teknologi menjahit</p> <ul style="list-style-type: none"> o Menjahit setiap bagian busana wanita sesuai dengan langkah kerja o Menerapkan prosedur K3 dalam menjahit busana wanita 	<ul style="list-style-type: none"> o Busana dijahit sesuai tertib kerja o Memperhatikan K3 	<ul style="list-style-type: none"> o Tugas o Observasi 				Wanita
4. Menyelesaikan busana wanita dengan jahitan tangan	Mandiri Jujur Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> o Macam-macam alat dan bahan untuk menyelesaikan dengan tangan o Macam-macam teknik penyelesaian busana wanita dengan jahitan tangan o Pemasangan pelengkap busana 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dan hati-hati dalam menggunakan alat menjahit tangan o Memiliki sikap kerja yang positif dalam menjahit dengan tangan o Memahami teknik penyelesaian busana dengan tangan o Memahami pemasangan pelengkap busana 	<ul style="list-style-type: none"> o Alat jahit tangan disiapkan sesuai dengan kebutuhan o Penyelesaian busana dikerjakan dengan teknik yang sesuai o Pemasangan pelengkap busana harus memperhatikan kerapian dan kebersihan 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes tertulis o Tes Praktek o Tes bservasi 	6	45	16	Modul Hand Sewing
5. Menghitung harga jual	Mandiri Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> o Cara membuat rancangan harga dan bahan o Cara menghitung harga jual 	<p>Membuat rancangan harga dengan teliti</p> <ul style="list-style-type: none"> o Menghitung harga jual dengan memperhatikan keuntungan 	<ul style="list-style-type: none"> o Pemahaman terhadap rancangan harga dan bahan sesuai langkah kerja o Harga jual dihitung sesuai dengan kebutuhan bahan utama, bahan penunjang dan garniture 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Tes Praktek o Tugas 	10	36	-	

6.Melakukan pengepresan	Mandiri Kerja keras Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> o Teknik pengepresan o Langkah pengepresan o K3 Pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dalam menyiapkan tempat,alat dan bahan o Cermat dalam melakukan pekerjaan pengepresan o Teliti dalam memeriksa hasil pengepresan <p>Menerapkan K3 dalam pengepresan</p>	<ul style="list-style-type: none"> o Tempat kerja,alat dan bahan disiapkan o Pengaturan suhu alat press disesuaikan dengan produk, jenis kain dan prosedur kerja o Setelah digunakan, tombol dioffkan 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Praktek o Observasi 	8	45	6	Modul Pengepresan
-------------------------	------------------------------------	---	--	--	--	---	----	---	-------------------

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : XI/ 3,4
Standar Kompetensi : Membuat Busana Pria
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.PAT GT.7.A
Durasi Pembelajaran : 152 jam@ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1.Mengelompokkan macam-macam busana pria	Rasa ingin tahu Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> o Kelengkapan bagian-bagian busana pria o Langkah-langkah menjahit bagian busana pria o Teknologi menjahit busana pria o Sikap kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Memahami bagian-bagian busana pria o Membuat busana kemeja, celana panjang, semi jas o Mengikuti prosedur dan teknologi menjahit dalam busana pria 	<ul style="list-style-type: none"> o Bagian-bagian busana pria dikelompokkan sesuai kebutuhan dengan benar o Busana pria diselesaikan dengan teknik yang tepat o Bagian-bagian busana pria dijahit sesuai prosedur o Sikap kerja disesuaikan dengan kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Tugas o Praktek 	3	-	-	Modul Busana Pria
2.Memotong bahan	Mandiri Kerja keras Jujur Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> o Meletakkan pola diatas kain o Memotong o Memindahkan tanda pola 	<ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan teknik memotong o Cermat dalam memotong dengan memperhatikan K3 o Memotong sesuai SOP dan K3 o Memahami kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> o Bahan dipotong tepat pada garis kampuh sesuai standar yang berlaku o Hasil pemotongan bahan rata bagian atas dan bawah sama sesuai dengan bentuk pola o K3 diterapkan pada setiap kegiatan 	<ul style="list-style-type: none"> o Observasi o Praktek 	6	15	6	Modul Cutting
3.Menjahit Busana	Mandiri Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> o Tertib kerja menjahit 	<ul style="list-style-type: none"> o Menyiapkan alat jahit dengan cermat dan tertib 	<ul style="list-style-type: none"> o Tempat kerja, alat dan bahan disiapkan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis 	12	38	12	Modul Menjahit

Pria	Jujur Disiplin Rasa ingin tahu Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> busana wanita Teknologi menjahit Sikap kerja Celana pantalon Kemeja Surjan 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami prosedur menjahit bagian-bagian busana pria 	<p>memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja</p> <ul style="list-style-type: none"> Menjahit bagian-bagian busana sesuai prosedur Memeriksa kelengkapan bagian-bagian busan apria sesuai desain 	<ul style="list-style-type: none"> Tugas Praktek 				Busana Pria
4. Penyelesaian Busana Pria dengan Jahitan Tangan	Mandiri Kerja keras jujur	<ul style="list-style-type: none"> Menyelesaikan busana sesuai dengan teknologi menjahit busana pria 	<ul style="list-style-type: none"> Sikap kerja disesuaikan dengan kesehatan dan keselamatan kerja Memahami teknik penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan sesuai dengan prosedur Memiliki sikap kerja yang positif dalam menjahit dengan tangan Memahami teknik pemasangan pelengkap busana pria Menggunakan alat jahit tangan sesuai fungsi dan sikap kerja yang positif Memasang dan menyelesaikan pelengkap busana sesuai dengan teknik menjahit 	<ul style="list-style-type: none"> Alat jahit tangan digunakan sesuai fungsinya dengan sikap kerja yang benar Penyelesaian pelengkap busana pria dikerjakan dengan teknik jahit yang sesuai Pemasangan pelengkap busana diperhatikan kerapian dan kebersihannya 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Observasi Praktek 	6	12	-	Modul Hand Sewing
5. Menghitung harga jual	Mandiri Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> Cara membuat rancangan harga dan bahan Cara menghitung harga jual 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat rancangan harga dengan teliti Menghitung harga jual dengan memperhatikan keuntungan 	<ul style="list-style-type: none"> Pemahaman terhadap rancangan harga dan bahan sesuai langkah kerja Harga jual dihitung sesuai dengan kebutuhan bahan utama, bahan penunjang dan garniture 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tes Praktek Tugas 	12	12	-	
6. Melakukan pengepresan	Mandiri Kerja keras Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Teknik pengepresan Langkah pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> Teliti dalam menyiapkan tempat, alat dan bahan Cermat dalam melakukan pekerjaan pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> Tempat kerja, alat dan bahan disiapkan Pengaturan suhu alat press disesuaikan dengan 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Praktek Observasi 	6	12	-	-Modul Pengepresan

		<ul style="list-style-type: none"> o K3 Pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dalam memeriksa hasil pengepresan Menerapkan K3 dalam pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o produk, jenis kain dan prosedur kerja o Setelah digunakan, tombol dioffkan 					
--	--	--	---	---	--	--	--	--	--

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X / 2
Standar Kompetensi : Membuat Busana Anak
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.PAT CH.7.A
Durasi Pembelajaran : 72 jam@ 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mengelompokkan macam-macam busana anak	Rasa ingin tahu Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam busana anak menurut kesempatan: - Busana bermain /rumah - Busana sekolah - Busana pesta 	<ul style="list-style-type: none"> Memahami jenis-jenis busana anak berdasarkan kesempatan Memahami jenis-jenis busana anak berdasarkan tingkatan usia Memahami jenis-jenis busana anak berdasarkan jenis kelamin 	<ul style="list-style-type: none"> Busana anak dikelompokkan berdasarkan kesempatan Memahami syarat-syarat busana anak berdasarkan kesempatan Model busana dikelompokkan berdasarkan usia 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Tugas Praktek 	3	-	-	Modul Busana Anak
2. Memotong bahan	Mandiri Kerja keras Jujur Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> Syarat tempat memotong Macam-macam alat yang diperlukan Langkah meletakkan pola diatas kain Teknik memotong Teknik memberi tanda jahitan Penomoran dan pengelompokkan 	<ul style="list-style-type: none"> Syarat tempat memotong Macam-macam alat yang diperlukan Langkah meletakkan pola diatas kain Teknik memotong Teknik memberi tanda jahitan Penomoran dan pengelompokkan bagian-bagian busana 	<ul style="list-style-type: none"> Tempat, alat dan bahan disiapkan sesuai dengan persyaratan Pola diletakkan diatas bahan dengan memperhatikan arah serat kain, corak kain dan tekstur Bahan dipotong mengikuti standar Menerapkan K3 dalam memotong 	<ul style="list-style-type: none"> Tes Tertulis Observasi Praktek 	3	12	-	Modul Cutting

		n bagian-bagian busana							
3. Menjahit busana anak	Mandiri Kerja keras Jujur Disiplin Rasa ingin tahu Kreatif	<ul style="list-style-type: none"> o Kalsifikasi jarak setiagn, nomor benang, nomor jarum berdasarkan jenis kain untuk busana anak o Tertib kerja menjahit busana anak o Teknologi menjahit o Sikap kerja positif dalam menjahit o K3 menjahit o Bebe anak o Piyama anak o Busana bermain 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dalam menyiapkan alat dan bahan o Busana anak dijahit sesuai prosedur dan teknologi menjahit o Menjahit setiap bagian busana anak sesuai langkah kerja o Menerapkan prosedur K3 dalam menjahit busana anak 	<ul style="list-style-type: none"> o Mesin jahit disiapkan o Setikan, nomor benang, nomor jarum disesuaikan dengan jenis kain yang disediakan o Busana anak dijahit mengikuti tertib kerja o Dalam menjahit selalu memperhatikan K3 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Observasi o Praktek o Tugas 	3	24	-	Modul Menjahit Busana Anak
4. Menyelesaikan busana anak dengan jahitan tangan	Mandiri Kerja keras jujur	<ul style="list-style-type: none"> o Macam-macam alat dan bahan untuk penyelesaian dengan tangan o Macam-macam teknik penyelesaian busana dengan jahitan tangan o Pemasangan pelengkap busana 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dan hati-hati dalam menggunakan alat menjahit tangan o Memiliki sikap kerja yang positif dalam menjahit tangan o Memahami teknik penyelesaian busana dengan tangan o Memasang pelengkap Busana sesuai Teknik 	<ul style="list-style-type: none"> o Alat jahit tangan disiapkan sesuai dengan kebutuhan o Penyelesaian busana dikerjakan dengan teknik yang sesuai o Pemasangan pelengkap busana harus memperhatikan kerapian dan kebersihan 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Observasi o Praktek o Tugas 	3	6	-	Modul Hand Sewing
5. Menghitung	Mandiri	<ul style="list-style-type: none"> o Cara membuat 	<ul style="list-style-type: none"> o Membuat rancangan harga jual 	<ul style="list-style-type: none"> o Pemahaman terhadap 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis 	3	6	-	

ng Harga Jual	Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> o rancangan harga dan bahan o Cara menghitung harga jual busana anak 	busana anak dengan teliti <ul style="list-style-type: none"> o Menghitung harga jual dengan memperhatikan keuntungan 	rancangan harga dan bahan sesuai langkah kerja <ul style="list-style-type: none"> o Rancangan harga dibuat secara global dan terperinci o Harga jual dihitung sesuai kebutuhan bahan utama, bahan penunjang, garnitur 	<ul style="list-style-type: none"> o Praktek o Tugas 				
6. Melakuka n Pengepre san	Mandiri Kerja keras Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> o Teknik pengepresan o Langkah-langkah pengepresan o K3 pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o Teliti dalam menyiapkan tempat, alat dan bahan o Cermat dalam melakukan pekerjaan pengepresan o Teliti dalam memeriksa hasil pengepresan o Menerapkan K3 dalam pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o Tempat kerja, alat dan bahan dipersiapkan o Pengaturan suhu alat pengepresan disesuaikan dengan produk, jenis kain dan prosedur kerja o Setelah digunakan semua tombol di-offkan o Alat pres disimpan pada tempatnya 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes Tertulis o Praktek o Tugas 	3	6	-	Modul Pengepre san

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X/1
Standar Kompetensi : Membuat Busana Bayi
Kode Kompetensi : 103.KK.06
Durasi Pembelajaran : 57 jam@ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Budaya dan Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mengklasifikasi macam-macam busana bayi	Religius Ahklak mulia Jujur Disiplin Kerja keras Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pengelompokkan macam-macam busana bayi ○ Langkah-langkah menjahit bagian busana bayi ○ Teknologi menjahit busana bayi ○ Sikap kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Memahami bagian-bagian busana bayi ○ Mengikuti prosedur dan teknologi menjahit dalam busana bayi ○ Mengikuti prosedur kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Mengelompokkan macam-macam busana bayi ○ Bagian-bagian busana bayi dikelompokkan sesuai kebutuhan dengan benar ○ Busana bayi diselesaikan dengan teknik yang tepat ○ Bagian-bagian busana bayi dijahit sesuai prosedur ○ Sikap kerja disesuaikan dengan kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Tes Tertulis ○ Tugas 	3			Modul Busana Bayi
2. Memotong bahan	Religius Ahklak mulia Disiplin Teliti Tanggung jawab Sungguh-sungguh	<ul style="list-style-type: none"> ○ Teknik memotong 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Menjelaskan teknik memotong ○ Cermat dalam memotong dengan memperhatikan K3 ○ Memotong sesuai SOP dan K3 ○ Memahami kesehatan dan keselamatan kerja 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Pola busana bayi skala $\frac{1}{4}$ ○ Pola besar ○ Bahan di potong sesuai dengan garis kampuh sesuai dengan standar yang berlaku ○ Hasil potongan bahan rata sama dengan garis kampuh sesuai dengan standar yang berlaku 	<ul style="list-style-type: none"> ○ Observasi ○ Praktek 	3	6		Modul Cutting

				<ul style="list-style-type: none"> o Sikap kerja disesuaikan dengan kesehatan dan keselamatan kerja 					
3. Menjahit Busana bayi	Religius Ahklak mulia Disiplin Teliti Tanggung jawab Sungguh-sungguh	<ul style="list-style-type: none"> o Alat jahit pokok dan alat Bantu o Persiapan mesin jahit sesuai prosedur o Membuat 1 set busana bayi yg terdiri dari : popok,baju,gurita, tadah liur,sarung bantal & guling, sarung tangan & kaki 	<ul style="list-style-type: none"> o Menyiapkan alat jahit dengan cermat dan tertib o Memahami prosedur menjahit bagian-bagian busana pria 	<ul style="list-style-type: none"> o Tempat kerja, alat dan bahan disiapkan dengan memperhatikan kesehatan dan keselamatan kerja o Menjahit bagian-bagian busana sesuai prosedur o Memeriksa kelengkapan bagian-bagian busan bayi sesuai desain 	<ul style="list-style-type: none"> o Tugas o Praktek 	6	24		Modul Menjahit Busana Bayi
4. Menyelesaikan Busana bayi dengan Jahitan Tangan	Religius Ahklak mulia Tekun Mandiri Jujur Disiplin	<ul style="list-style-type: none"> o Menyelesaikan busana sesuai dengan teknologi menjahit busana bayi 	<ul style="list-style-type: none"> o Sikap kerja disesuaikan dengan kesehatan dan keselamatan kerja o Memahami teknik penyelesaian busana pria dengan jahitan tangan sesuai dengan prosedur o Memiliki sikap kerja yang positif dalam menjahit dengan tangan o Memahami teknik pemasangan pelengkap busana pria o Menggunakan alat jahit tangan sesuai fungsi dan sikap kerja yang positif o Memasang dan menyelesaikan pelengkap busana sesuai 	<ul style="list-style-type: none"> o Alat jahit tangan digunakan sesuai fungsinya dengan sikap kerja yang benar o Penyelesaian pelengkap busana bayi dikerjakan dengan teknik jahit yang sesuai o Pemasangan pelengkap busana diperhatikan kerapian dan Kebersihannya 	<ul style="list-style-type: none"> o Observasi o Praktek 	1	5		Modul Hand Sewing

			dengan teknik menjahit						
5. Menghitung harga jual	Religius Ahklak mulia Tanggung jawab Mandiri Jujur Tekun	o Merancang rencana belanja I	<ul style="list-style-type: none"> o Menjelaskan cara menyusun rencana belanja o Teliti dalam merencanakan harga belanja o Membuat rencana belanja 	<ul style="list-style-type: none"> o Bahan baku utama di rancang sesuai dengan kebutuhan o Bahan pelengkap di rancang sesuai dengan kebutuhan. o Daftar rencana belanja di koreksi dan di paraf oleh bagian yang berwenang o Membuat rancangan bahan dan harga. 	o Praktek	1	2		
5. Melakukan Pengepresan	Religius Ahklak mulia Kerja keras Mandiri Jujur Tekun	o Teknik Pengepressan	<ul style="list-style-type: none"> o Memahami cara pengerjaan pengepresan o Cermat dalam melakukan pekerjaan pengepresan o Melakukan pekerjaan pengepresan 	<ul style="list-style-type: none"> o Pengaturan suhu alat pengepresan pada waktu pelaksanaan di sesuaikan dengan persyaratan produk, spesifikasi kain dan prosedur kerja. o Alat mesin pers setelah di gunakan di pastikan sudah aman dari bahaya listrik 	<ul style="list-style-type: none"> o Tes tertulis o Praktek o Observasi o pengamatan 	2	4		Modul Pengepresan

Jambu, 30 Januari 2012
Guru Produktif Busana Butik

D. Riniwati R.S, S.Pd
NIP. 19670207 199601 2 001

Suti Andriani, S.Pd
NIP. 19790509 200902 2 003

Hikmah Maulidah, S.Pd
NIP. 19820113 200902 2 008

Veronica Anik M, S.Pd
NIP. 19770529 201101 2 004

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X/1,2
Standar Kompetensi : Memilih Bahan Baku Busana
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.MAT.11.A
Durasi Pembelajaran : 60 jam @ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis	* Religius * Akhlak Mulia * Tekun * Jujur * Disiplin * Kerja Keras * Mandiri * Rasa Ingin Tahu	<ul style="list-style-type: none"> Analisis Desain Busana Identifikasi jenis bahan utama Identifikasi jenis bahan pelapis 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan pengetahuan dalam memilih bahan utama dan bahan pelapis Menjelaskan cara mengidentifikasi jenis bahan utama dan bahan pelapis sesuai desain Cermat dalam memilih bahan utama dan bahan pelapis sesuai desain 	<ul style="list-style-type: none"> waktu pemakaian, umur, kesempatan, postur tubuh sipemakai/pemesan. Jenis kain dan furing (lining) dipilih berdasar desain busana dan pesanan Corak dan efek kain dan furing (lining) dipilih berdasar desain busana dan pesanan. Kondisi kain dan bahan pelapis diperiksa kelayakan untuk penggunaannya 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Observasi Tugas 	38	2	-	-Modul Pemilihan Bahan tekstil
2. Mengidentifikasi pemeliharaan tekstil	* Religius * Akhlak Mulia * Tekun * Jujur * Disiplin * Kerja Keras * Mandiri * Rasa Ingin Tahu	<ul style="list-style-type: none"> Macam-macam teknologi pemeliharaan tekstil Identifikasi proses pemeliharaan tekstil Tujuan pemeliharaan 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan macam-macam teknologi pemeliharaan tekstil Mengidentifikasi proses pemeliharaan tekstil Menjelaskan tujuan pemeliharaan tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> Perkembangan teknologi pemeliharaan tekstil Hal-hal yang harus diperhatikan dalam pemeliharaan tekstil Proses-proses pemeliharaan tekstil Tujuan pemeliharaan tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Tugas 	8	-	-	Modul Pemilihan Bahan tekstil

		tekstil							
3. Menentukan Bahan Pelengkap	* Religius * Akhlak Mulia * Tekun * Jujur * Disiplin * Kerja Keras * Mandiri * Rasa Ingin Tahu	o Menentukan bahan pelengkap	o Menjelaskan cara menentukan bahan pelengkap o Menentukan bahan pelengkap sesuai desain o Cermat dalam menyerasikan bahan pelengkap dengan bahan utama sesuai desain	o Bahan pelengkap rits, kancing, bantal bahu, benang dll dipilih sesuai dengan desain dan warna bahan o Jumlah bahan pelengkap yang diperlukan disesuaikan dengan kebutuhan	o Tes tertulis o Observasi o Tugas	12	-	-	Modul Pemilihan Bahan tekstil

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : X, XI, XII / 2, 3, 5
Standar Kompetensi : Membuat Hiasan Pada Busana (*Embroidery*)
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.SEW.16.A
Durasi Pembelajaran : 120 jam @ 45 menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Mengidentifikasi hiasa busana	Mandiri Rasa ingin tahu	<ul style="list-style-type: none"> Dasar-dasar menghias kain Dasar-dasar desain hiasan busana 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tempat kerja membuat tusuk hias dan sulaman sesuai prosedur kesehatan dan keselamatan kerja Menyebutkan peralatan yang dipakai membuat tusuk hias dengan cermat dan tepat Menjelaskan berbagai macam tusuk hias dan sulaman secara pribadi Membedakan berbagai macam tusuk hias dan sulaman dengan cermat dan teliti Memahami prinsip-prinsip desain hiasan busana Memahami jenis-jenis ragam hias Terampil membuat tusuk hias dan sulaman sesuai teknik pada fragmen Terampil membuat tusuk hias dan sulaman diatas bahan dengan desain tertentu Terampil menerapkan tusuk hias dan sulaman pada berbagai motif busana dan lenan rumah tangga 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan tempat kerja untuk membuat tusuk hias dan sulaman Menyebutkan peralatan yang dipakai membuat tusuk hias dan sulaman Membedakan berbagai macam tusuk hias dan sulaman 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Praktek Observasi Instrumen 	6	10	-	-Modul pola hiasan lenan rumah tangga -Modul pola hiasan busana -Modul teknik menghias lenan rumah tangga -Modul teknik menghias busana
2. Membuat Hiasan pada Kain Busana	Mandiri Kerja keras	<ul style="list-style-type: none"> Memindahkan pola desain hiasan pada 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan alat dan bahan, membuat desain sulaman tangan dan border 	<ul style="list-style-type: none"> Menyiapkan alat dan bahan, membuat desain hiasan pada kain atau busana 	<ul style="list-style-type: none"> Tes tertulis Praktek Observasi 	24	80	-	

	<p>Kreatif</p> <p>Disiplin</p> <p>Tanggung jawab</p>	<p>kain atau busana</p> <ul style="list-style-type: none"> o Membuat hiasan pada kain/busana o Sulaman putih yang terdiri dari : sulaman inggris, sulaman prancis, sulaman bayangan, sulaman richeliu o Sulaman berwarna yang terdiri dari : sulaman fantasi, sulaman pita o Patchwork o Smock 	<ul style="list-style-type: none"> o Memahami jenis-jenis hiasan busana o Menjelaskan prinsip-prinsip desain dan penerapannya pada busana dan lenan rumah tangga o Membuat pola desain hiasan o Menentukan letak posisi desain secara proporsional o Terampil membuat pola hiasan pada bagian-bagian busana o Terampil menggambar motif hiasan pada bagian-bagian busana o Terampil mendesain hiasan busan dengan penerapan pada berbagai jenis hiasan busana o Memahami teknik menghias busana dengan teknik border o Menghias busana/kain sesuai dengan desain hiasan o Kreatif dan inovatif menciptakan motif hiasan busana dan mengembangkan ide-ide baru 	<ul style="list-style-type: none"> o Membuat pola dan menentukan letak lokasi desain hiasan pada kain atau busana o Kreatif dan inovatif dalam menciptakan motif hias pada kain atau busana 	<ul style="list-style-type: none"> o Pengamatan o Instrument 				
--	--	---	---	---	--	--	--	--	--

Silabus

Nama Sekolah : SMK N 1 JAMBU
Mata Pelajaran : Kompetensi Kejuruan
Tingkat/Semester : XI/ 3,4
Standar Kompetensi : Mengawasi Mutu Busana
Kode Kompetensi : 39.BUS.C-m.FNS.17.A
Durasi Pembelajaran : 38 jam@ 45menit

Kompetensi Dasar	Nilai Karakter Bangsa	Materi Pokok	Kegiatan Pembelajaran	Indikator	Penilaian	Alokasi waktu			Sumber Belajar
						TM	PS	PI	
1. Memeriksa kualitas bahan utama	Mandiri Disiplin Tanggung jawab	o Identifikasi jenis bahan pelapis	o Menjelaskan cara mengidentifikasijenis bahan pelapis o Cermat dalam memilih bahan utama sesuai dengan desain. o Mengidentifikasi bahan utama sesuai dengan desain.	o Bahan utama di identifikasi berdasarkan waktu, pemakaian, umur, kesempatan,postur tubuhsi pemakai. o Jenis kain di pilih berdasrkan desain busana dan pesanan o Corak dan efek kain di pilih sesuai kriteriaberdasrkan desain danpesanan pelanggan	o Tes Tertulis o Observasi	3	3	-	Modul Mengawasi Mutu Busana
2. Memeriksa kualitas bahan pelengkap.	Mandiri Disiplin Tanggung jawab	o Identifikasi jenis bahan pelengkap	o Menjelaskan cara mengidentifikasijenis bahan pelapis o Cermat dalam memilih bahan utama sesuai dengan desain. o Mengidentifikasi bahan pelengkap sesuai dengan desain	o Bahan pelengkap di identifikasi berdasarkan waktu, pemakaian, umur, kesempatan,postur tubuhsi pemakai. o Jenis bahan pelengkap di pilih berdasrkan desain busana dan pesanan o Bahan pelengkap di pilih sesuai kriteriaberdasrkan desain dan pesanan pelanggan.	o Tes Tertulis o Observasi	2	2	-	Modul Mengawasi Mutu Busana
3. Memeriksa mutu pola	Mandiri Disiplin	o Memeriksa pola	o Menjelaskan ukuran bagian – bagian pola o Menjelaskan garis dan bentuk pola.	o Ukuran bagian-bagian pola di periksa sesuai ukuran pemesan dan di perbaiki bila perlu.	o Tes Tertulis o Tes Praktek	2	3	5	Modul Mengawasi Mutu Busana

	Tanggung jawab		<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan tanda-tanda pola. Teliti dalam memeriksa pola. Jeli dalam membentuk pola. Memeriksa pola Membentuk pola. 	<ul style="list-style-type: none"> Garis dan bentuk pola di periksa di sesuaikan dengan desain. Tanda – tanda keterangan pola di sesuaikan dengan kebutuhan. Jumlah komponen pola di periksa sesuai dengan desain 					
4. Memeriksa mutu potong	Mandiri Disiplin Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Teknik memotong 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan teknik memotong dan memeriksa pola Cermat dalam memotong dengan memperhatikan K3 Memotong sesuai dengan SOP dan K3 	<ul style="list-style-type: none"> Memeriksa bahan yang telah di potong tepat pada garis kampuh sesuai dengan standar yang berlaku. Hasil potongan bahan rata bagian atas dan bawah sama sesuai dengan bentuk pola. K3 di terapkan pada setiap kegiatan 	Praktek ° Observasi	2	2	4	Modul Mengawasi Mutu Busana
5. Memeriksa hasil jahitan	Mandiri Disiplin Tanggung jawab	<ul style="list-style-type: none"> Teknik menjahit 	<ul style="list-style-type: none"> Menjelaskan teknik menjahit dan memeriksa hasil jahitan Cermat dalam menjahit dengan memperhatikan K3 Memotong sesuai dengan SOP dan K3 	<ul style="list-style-type: none"> Memeriksa jarak setikan. Hasil jahitan sesuai dengan jatuhnya baju di badan K3 di terapkan pada setiap kegiatan 	Tes tertulis ° Praktek ° Observasi	2	3	5	Modul Mengawasi Mutu Busana

SMKN 1 JAMBU		
JOB SHEET MENGGAMBAR BUSANA		
Semester Genap	Penyelesaian gambar secara kering	Jam pertemuan : 90 menit

1. Kompetensi : Menggambar Busana
2. Sub Kompetensi : Penyelesaian gambar secara kering
3. Dasar Teori

PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING

A. PENGERTIAN

Teknik penyelesaian dalam menggambar busana adalah cara menyelesaikan gambar busana yang telah diciptakan di atas gambar tubuh sehingga gambar tersebut dapat terlihat, seperti:

- a) Bahan dan permukaan tekstil serta warna yang dipakai.
- b) Hiasan pada pakaian yang dijahitkan seperti kancing, renda dan bis.
- c) Detail busana itu, misalnya lipit jarum, kantong yang ditempelkan, kantong dalam, dan sebagainya.

Penyelesaian gambar secara kering adalah suatu teknik penyelesaian gambar desain busana tanpa menggunakan air. Pewarnaannya bisa menggunakan pensil warna, krayon, konte, marker dan lainnya.

B. ALAT DAN BAHAN YANG DIGUNAKAN

1. Alat
 - pensil warna
 - Pensil
 - Penghapus
2. Bahan
 - Kertas HVS
 - Kertas gambar A3

SMKN 1 JAMBU		
JOB SHEET MENGGAMBAR BUSANA		
Semester Genap	Penyelesaian gambar secara kering	Jam pertemuan : 90 menit

C. TEKNIK PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING

1. Menggambar bagian-bagian tubuh

a. Wajah

Pada umumnya wajah digambar dengan bentuk oval karena bentuk ini dianggap lebih menarik daripada bentuk wajah lainnya. Dalam menggambar wajah harus disesuaikan dengan trend fashion saat ini. Selain itu dalam menggambar wajah diperlukan juga untuk memahami ekspresi wajah. Ekspresi wajah biasanya disesuaikan dengan desain busana.

Bagian-bagian wajah terdiri dari:

- 1) Mata dan alis
- 2) Hidung
- 3) Bibir
- 4) Telinga

b. Rambut

c. Tangan

Dalam menggambar tangan perlu diperhatikan arah lengan yang di gambar. Tangan terdiri atas siku, pergelangan tangan, telapak tangan, dan jari tangan.

d. Kaki

Kaki merupakan bagian penopang tubuh yang terdiri atas paha, lutut, betis, dan telapak kaki

2. Pewarnaan bagian-bagian tubuh

a. Secara asli (Natural)

Secara asli atau memperlihatkan warna sesungguhnya.

- 1) Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna orange muda(pale orange)/ coklat muda yang sesuai dengan warna kulit (misalnya warna yellow ochre).

SMKN 1 JAMBU		
JOB SHEET MENGGAMBAR BUSANA		
Semester Genap	Penyelesaian gmrbar secara kering	Jam pertemuan : 90 menit

- 2) Sedangkan untuk rambut dapat dipakai warna yang mengarah kehitam
 - Abu-abu diulang dengan warna hitam
 - Biru diulang dengan hitam
 - Coklat muda dengan coklat tua

- 3) Untuk bibir dipakai warna merah,merah muda, dan lainnya

b. Cara tidak asli/tidak natural

Cara yang dipakai disini adalah dengan memakai satu warna untuk keseluruhan, misalnya untuk pakaian memakai warna merah maka untuk rambut, kulit, bibir, dan kuku dipakai juga warna merah. Perbedaan terletak hanya dengan value (nilai gelap terang) yang berbeda. Bagian yang tertimpa cahaya dibuat lebih terang. Untuk kombinasi yang lain pula dapat dipadukan dengan warna lain.

Di dalam penyelesaian gambar busana haruslah diperhatikan beberapa ketentuan sebagai pedoman pada waktu bekerja. Ketentuan itu adalah sebagai berikut :

1. Arah Pemakaian pensil/alat gambar disesuaikan dengan arah cahaya.
2. Perlu adanya bagian yang tebal dan tipis, supaya gambar busana kelihatan hidup karena adanya bagian yang tertimpa cahaya. Apabila busana terkena cahaya maka akan terlihat terang. Sebaliknya apabila busana tidak terkena cahaya secara langsung maka akan lebih gelap.

Perhatikan untuk lekuk tubuh:

- a. Pada bagian yang menonjol biasa diwarnai lebih terang
- b. Untuk bagian yang cekung diwarnai lebih gelap
- c. Dan bagian yang datar dibuat warna yang sebenarnya

SMKN 1 JAMBU		
JOB SHEET MENGGAMBAR BUSANA		
Semester Genap	Penyelesaian gambar secara kering	Jam pertemuan : 90 menit

3. Tebal tipisnya garis yang dibuat. tergantung pada cara menekan alat gambar diatas kertas, bila ingin garis yang tebal alat gambar ditekan, dan bila ingin garis yang halus alat gambar tidak ditekan.
4. Perlu diperhatikan apabila desain dibuat dengan kombinasi warna, maka warna-warna yang muda diselesaikan terlebih dahulu.

D. LANGKAH KERJA PENYELESAIAN GAMBAR BUSANA

1. Siapkan alat dan bahan
2. Pilih pensil warna sesuai dengan warna kulit
3. Mulai pewarnaan kulit wajah dengan cara menggoreskan pensil warna mulai dari outline wajah memblenda ke tengah secara gradasi
4. Warnai leher, badan, tangan dan kaki atau bagian tubuh yang tidak tertutup busana dengan cara yang sama
5. Selesaikan pewarnaan bagian-bagian wajah dan rambut
6. Selesaikan pewarnaan busana sesuai dengan arah cahaya
7. Rapikan

Kriteria Penilaian Unjuk Kerja Menggambar Busana

No.	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Keberhasilan	Bobot	Penilaian				Kriteria Penilaian
				4	3	2	1	
I.	1) Persiapan	a) Kelengkapan alat dan bahan. Kelengkapan alat dan bahan menggambar meliputi: 1) Pensil 2) Pensil warna 3) Penghapus 4) Kertas gambar 5) Pola proporsi tubuh						Skor 4: Jika alat dan bahan yang dibawa lengkap Skor 3: Jika alat dan bahan yang dibawa 4 Skor 2: Jika alat dan bahan yang dibawa 3 Skor 1: Jika alat dan bahan yang dibawa kurang dari 3
	Jumlah		10					
II.	2) Proses	a) Pemakaian alat dan bahan dan penggunaan media Bulletin Board sebagai acuan						Skor 4: Jika pemakain alat dan bahan sesuai kebutuhan Skor 3: Jika pemakain alat dan bahan mendekati sesuai dengan kebutuhan

								<p>Skor 2: Jika pemakain alat dan bahan cukup sesuai dengan kebutuhan</p> <p>Skor 1: Jika pemakain alat dan bahan kurang dari yang dibutuhkan</p>
		b) Ketepatan penggunaan waktu						<p>Skor 4: Jika penyelesaian gambar lebih cepat dari wakt yang ditentukan</p> <p>Skor 3: Jika penyelesaian gambar sesuai dengan waktu yang ditentukan</p> <p>Skor 2: Jika penyelesaian gambar 30 menit lebih lama dari waktu yang ditentukan</p> <p>Skor 1: Jika penyelesaian gambar 60 menit lebih lama dari waktu yang ditentukan</p>
		c) Kebersihan tempat kerja						<p>Skor 4: Jika alat dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja dibersihkan</p>

								<p>Skor 3: Jika alat dikembalikan ke tempat semula tetapi tempat kerja kurang bersih</p> <p>Skor 2: Jika alat dikembalikan ke tempat semula tetapi tempat kerja tidak dibersihkan</p> <p>Skor 1: Jika alat tidak dikembalikan ke tempat semula dan tempat kerja tidak dibersihkan</p>
	Jumlah		30					
III.	3) Hasil	a) Ketepatan pewarnaan kulit						<p>Skor 4: Jika pewarnaan yang dihasilkan tebal pada bagian outline dan membaur gradasi pada bagian tengah</p> <p>Skor 3: Jika pewarnaan yang dihasilkan mendekati tebal pada bagian outline dan sedikit membaur pada bagian tengah</p>

								<p>Skor 2: Jika pewarnaan yang dihasilkan tebal pada bagian outline tetapi tidak membaur pada bagian tengah</p> <p>Skor 1: Jika pewarnaan yang dihasilkan tidak tebal pada bagian outline dan bagian dalam/kurang jelas (samar-samar)</p>
		b) Ketepatan pewarnaan wajah						<p>Skor 4: Jika wajah diwarnai dengan lengkap</p> <p>Skor 3: Jika bagian wajah yang diwarnai kurang 2 bagian</p> <p>Skor 2: Jika bagian wajah yang diwarnai kurang 3 bagian</p> <p>Skor 1: Jika wajah tidak diwarnai</p>
		c) Ketepatan pewarnaan rambut						<p>Skor 4: Jika arah pewarnaan helaian rambut rapi dan beraturan</p>

								<p>Skor 3: Jika arah pewarnaan helaian rambut rapi namun kurang beraturan</p> <p>Skor 2: Jika arah pewarnaan helaian rambut kurang rapi dan kurang beraturan</p> <p>Skor 1: Jika arah pewarnaan helaian rambut tidak rapi dan acak/tidak beraturan</p>
		d) Ketepatan pewarnaan busana						<p>Skor 4: Jika pewarnaan busana sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya pada busana</p> <p>Skor 3: Jika pewarnaan busana sesuai dengan arah benang tetapi tidak sesuai arah jatuhnya cahaya pada busana</p> <p>Skor 2: Jika pewarnaan busana tidak sesuai dengan arah benang tetapi sesuai dengan arah jatuhnya cahaya pada busana</p>

								Skor 1: Jika pewarnaan busana tidak sesuai dengan arah benang dan arah jatuhnya cahaya
		e) Kebersihan gambar						Skor 4: Jika hasil gambar tidak terdapat noda atau bekas penghapus Skor 3: Jika hasil gambar ada sedikit noda atau bekas penghapus Skor 2: Jika hasil gamba terdapat lebih dari satu noda dan bekas penghapus Skor 1: Jika hasil gambar kotor
		f) Kerapihan gambar						Skor 4: Jika hasil gambar tidak terdapat coretan Skor 3: Jika hasil gambar terdapat satu coretan

								Skor 2: Jika hasil gambar terdapat dua coretan Skor 1: Jika hasil gambar terdapat lebih dari 3 coretan
	Jumlah		60					
	Jumlah		100					

Lembar Observasi Penggunaan Bulletin Board

No.	Indikator	Penilaian		
		Sudah		Belum
		20	10	0
1.	Mengidentifikasi Bulletin Board berdasarkan tema dan judul Bulletin Board			
2.	Berdiskusi dan mengkaji isi dari Bulletin Board			
3.	Menidentifikasi sumber-sumber ide apa saja yang ada di dalam Bulletin Board			
4.	Memilih setidaknya salah satu (atau lebih) dari sumber ide yang telah diidentifikasi untuk diterapkan pada desain busana yang akan dibuat			
5.	Membuat desain busana berdasarkan sumber ide yang telah di pilih dari Bulletin Board			

Keterangan:

Cara pengisian lembar bantuan observasi adalah dengan mengisi angka

- (20) jika pengamatan siswa sesuai atau tepat sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung
- (10) jika pengamatan siswa cukup sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung
- (0) jika pengamatan siswa tidak sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung

Lembar Observasi (Penilaian Sikap)

No.	Indikator	Penilaian		
		Sudah		Belum
		10	5	0
1.	Mengidentifikasi sendiri pemilihan alat dan bahan sesuai dengan kebutuhan			
2.	Berusaha mengerjakan langkah penyelesaian gambar sesuai dengan prosedur			
3.	Mengerjakan tugas tanpa meminta bantuan orang lain			
4.	Memanfaatkan media Bulletin Board yang ada dalam mencipta desain			
5.	Menciptakan desain sesuai dengan tema dan berbeda dengan siswa yang lain			
6.	Bertanya jika terdapat kesulitan pada teknik penyelesaian gambar			
7.	Berlatih terus-menerus untuk menciptakan desain yang terbaik			
8.	Merapikan alat dan bahan setelah digunakan			
9.	Merapikan tempat kerja seperti semula			
10.	Tepat waktu dalam pengumpulan tugas			

Keterangan:

Cara pengisian lembar bantuan observasi adalah dengan mengisi angka

- (10) jika pengamatan sikap muncul sesuai atau tepat sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung
- (5) jika pengamatan sikap muncul cukup sesuai dengan indikator selama pembelajaran berlangsung
- (0) jika pengamatan sikap tidak muncul selama pembelajaran berlangsung

Lembar Penilaian Unjuk Kerja Menggambar Busana

No.	Kriteria Unjuk Kerja	Indikator Keberhasilan	Penilaian				Bobot	Jumlah
			4	3	2	1		
I.	1) Persiapan	a) Kelengkapan alat dan bahan. Kelengkapan alat dan bahan menggambar meliputi: 1) Pensil 2) Pensil warna 3) Penghapus 4) Kertas gambar 5) Pola proporsi tubuh					10	
	Jumlah							10
II.	2) Proses	a) Pemakaian alat dan bahan b) Ketepatan penggunaan waktu c) Kebersihan tempat kerja					10 10 10	
	Jumlah							30
III.	3) Hasil	a) Ketepatan pewarnaan kulit b) Ketepatan pewarnaan wajah					10 10	

		c) Ketepatan pewarnaan rambut					10	
		d) Ketepatan pewarnaan busana					10	
		e) Kebersihan gambar					10	
		f) Kerapihan gambar					10	
	Jumlah							60
	Jumlah							100

I. $\frac{h}{h} \times 10 =$

II. $\frac{h}{h} \times 30 =$

III. $\frac{h}{h} \times 60 = \underline{\hspace{2cm}} +$

= *Jumlah nilai akhir*

Kategori Penilaian Lembar Penilaian Unjuk Kerja
Menggambar/ Mendesain Busana

Rentang Nilai	Kategori Nilai
93-100	Sangat Baik
83-100	Baik
73-82	Cukup
≤ 73	Kurang

Soal Pilihan Ganda

1. Pewarnaan busana menggunakan teknik kering adalah suatu teknik pewarnaan gambar desain busana tanpa menggunakan. . .
 - a. Cat poster
 - b. Air
 - c. Cat air
 - d. Kuas
 - e. Pensil
2. Yang termasuk bahan yang tidak digunakan untuk menggambar busana teknik kering
 - a. pensil 2B dan kertas gambar
 - b. kertas gambar dan pensil warna
 - c. pensil 2B dan cat air
 - d. penggaris dan pensil warna
 - e. buku gambar dan penghapus
3. Di bawah ini yang bukan merupakan alat yang dapat digunakan dalam penyelesaian gambar secara kering adalah. . .
 - a. Krayon
 - b. Konte
 - c. Spidol
 - d. Cat poster
 - e. Pensil 2B
4. Langkah pertama yang dilakukan dalam penyelesaian desain dengan teknik kering adalah. . .
 - a. Membuat sketsa desain
 - b. Menulis keterangan
 - c. Memberi warna kulit
 - d. Mewarnai busana
 - e. Menyiapkan alat dan perlengkapan yang akan digunakan
5. Faktor-faktor yang perlu diperhatikan dalam pewarnaan adalah berikut, kecuali . . .
 - a. Motif kain
 - b. Cahaya
 - c. Tekstur kain
 - d. Lekuk tubuh
 - e. Center of interest

6. Pilihan warna yang sesuai dengan warna kulit biasanya menggunakan warna?
 - a. Orche
 - b. Hitam
 - c. Abu-abu
 - d. Merah
 - e. Kuning
7. Pada teknik pewarnaan gambar secara kering, pewarnaan kulit dimulai dari bagian. . .
 - a. Tangan
 - b. Wajah
 - c. Rambut
 - d. Mata
 - e. Telinga
8. Yang merupakan unsur desain adalah. . . .
 - a. Harmoni
 - b. Proporsi
 - c. Irama
 - d. Keseimbangan
 - e. Ukuran
9. Yang merupakan prinsip desain adalah. . .
 - a. Garis
 - b. Arah
 - c. Value
 - d. Unity
 - e. Warna
10. Teknik menyelesaikan/mewarnai bagian-bagian tubuh dengan cara memperlihatkan warna sesungguhnya disebut...
 - a. Natural
 - b. Unity
 - c. Balance
 - d. Value
 - e. Geometris

11. Pada lekukan tubuh, bagian yang diberikan warna lebih gelap adalah bagian tubuh yang
- tebal
 - tipis
 - berbulu
 - cekung
 - menonjol
12. Cara penyelesaian gambar dengan memakai satu warna untuk seluruh bagian tubuh, dengan perbedaan value disebut cara . . .
- Tekstur
 - Tidak natural
 - Gradasi
 - Motif
 - Asli
13. Beberapa faktor yang harus diperhatikan dalam penyelesaian gambar teknik kering ...
- Lekuk tubuh, balance, jatuhnya kain
 - Tekstur, lekuk tubuh, unity
 - Motif, value, unity
 - Cahaya, lekuk tubuh, tekstur
 - Warna, motif, lekuk tubuh
14. Pada faktor-faktor yang harus diperhatikan dalam penyelesaian busana, efek gelap terang bagian-bagian busana dipengaruhi oleh. . .
- Cahaya
 - Motif
 - Value
 - Arah
 - Garis
15. Sedangkan sifat permukaan kain seperti tebal, tipis, kasar, halus, dan licin disebut...
- Cahaya
 - Garis
 - Motif
 - Value
 - Tekstur kain

Kunci jawaban

1. B
2. C
3. D
4. C
5. E
6. A
7. B
8. E
9. D
10. A
11. D
12. B
13. D
14. A
15. E

Soal Uraian

Cermatilah Bulletin Board yang ada d kelas!

1. Buatlah sebuah gambar desain busana casual dengan cara pewarnaan menggunakan penyelesaian gambar teknik kering
2. Buatlah sebuah gambar desain busana pesta dengan cara pewarnaan menggunakan penyelesaian gambar teknik kering

Yogyakarta, Oktober 2013

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth, Afif Ghurub B, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Media Bulletin Board Di SMK N 1 Jambu".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Pemohon



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi : Afif Ghurub B, S. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 12 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan judul Bulletin Board	✓	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
6.	Kejelasan isi materi	✓	
7.	Urutan isi materi	✓	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	✓	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	✓	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

Typography dan tingkat keterbacaan agar
lebih jelas

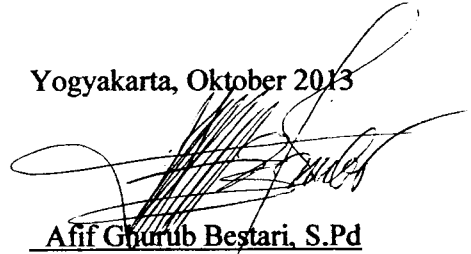
E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Afif Ghurub Bestari, S.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

Yogyakarta, Oktober 2013

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth, Afif Ghurub B, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Media Bulletin Board Di SMK N 1 Jambu".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Pemohon



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi : Afif Ghurub B, S. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 12 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
4.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
5.	Kejelasan isi materi	✓	
6.	Urutan isi materi	✓	
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
9.	Materi yang disajikan dapat menunjang aktifitas siswa.	✓	
10.	Materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa.	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Materi dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Materi dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

Tambah pd media belajar lebih bervariasi dg materi

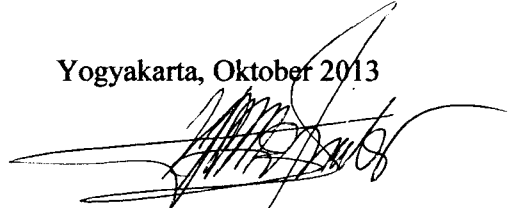
E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Afif Ghurub Bestari, S.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

LEMBAR KETERANDALAN INSTRUMEN
PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Penilaian Unjuk Kerja : Afif Ghurub B, S. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar keterandalan ini diperlukan guna mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penilaian unjuk kerja.
2. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai indikator	✓	
2.	Obyektif		✓

3. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
4. Kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	✓	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	
Jumlah skor pencapaian			

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

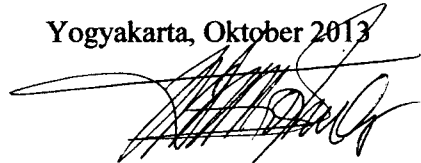
E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Afif Ghurub Bestari, S.Pd

NIP. 19700523 200501 1 001

Yogyakarta, Oktober 2013

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth, Triyanto, S.Sn., M. A

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan bapak untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Media Bulletin Board Di SMK N 1 Jambu ”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Pemohon



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi : Triyanto, S. Sn., M. A

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 12 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar		✓
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
4.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
5.	Kejelasan isi materi		✓
6.	Urutan isi materi	✓	
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan		✓
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
9.	Materi yang disajikan dapat menunjang aktifitas siswa.	✓	
10.	Materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa.	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Materi dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Materi dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

Berhati & awasi kesesuaian materi &
kompetensi dasar, kejelasan materi & bahasa
yang digunakan

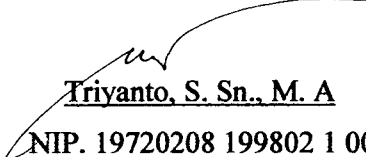
E. Kesimpulan

Materi ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
- ② Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Triyanto, S. Sn., M. A

NIP. 19720208 199802 1 001

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
3.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
4.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
5.	Kejelasan isi materi	✓	
6.	Urutan isi materi	✓	
7.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
8.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
9.	Materi yang disajikan dapat menunjang aktifitas siswa.	✓	
10.	Materi yang disajikan menggunakan media pembelajaran yang dapat merangsang minat siswa.	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

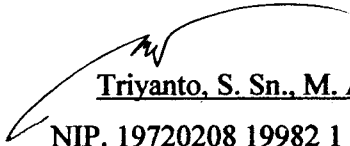
E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,


Triyanto, S. Sn., M. A

NIP. 19720208 19982 1 001

LEMBAR KETERANDALAN INSTRUMEN
PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Penilaian Unjuk Kerja : Triyanto, S. Sn., M. A

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar keterandalan ini diperlukan guna mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penilaian unjuk kerja.
2. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai indikator	✓	
2.	Obyektif		✓

3. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
4. Kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	✓	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	
Jumlah skor pencapaian			

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

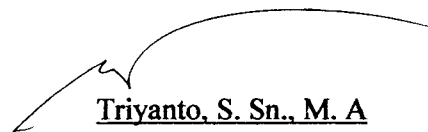
E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

- ①. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Triyanto, S. Sn., M. A

NIP. 19720208 199802 1 001

Yogyakarta, Oktober 2013

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth, Prapti Karomah, M. Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul “Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Media Bulletin Board Di SMK N 1 Jambu”.

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Pemohon



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi : Prapti Karomah, M. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 12 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan judul Bulletin Board	✓	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
6.	Kejelasan isi materi	✓	
7.	Urutan isi materi	✓	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	✓	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan		✓
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar		✓

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

Media di buat lebih besar dan diberi lapisan supaya
tegak.

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Prapti Karomah, M. Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MEDIA

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi : Prapti Karomah, M. Pd

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.

Skor minimum = $0 \times 12 = 0$

Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$

5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Media

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan judul Bulletin Board	✓	
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi	✓	
6.	Kejelasan isi materi	✓	
7.	Urutan isi materi	✓	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	✓	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	✓	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar	✓	

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta, Oktober 2013



Prapti Karomah, M. Pd

NIP. 19501120 197903 2 001

Yogyakarta, Oktober 2013

Lampiran :

Hal : Permohonan menjadi *expert judgment* instrument penelitian

Kepada Yth, Veronica Anik M, S.Pd

Di tempat

Dengan hormat,

Yang bertanda tangan di bawah ini ;

Nama : Delarosa Karina Sabatini

NIM : 07513241033

Prodi : Pendidikan Teknik Busana

Fakultas : Teknik, Universitas Negeri Yogyakarta

Dalam rangka penelitian tugas akhir skripsi, saya mohon bantuan ibu untuk memvalidasi instrumen penelitian yang akan digunakan untuk penelitian yang berjudul "Peningkatan Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering Melalui Penggunaan Media Bulletin Board Di SMK N 1 Jambu".

Demikian permohonan ini saya buat, atas kesediaan dan kerja samanya, saya ucapkan terimakasih.

Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Pemohon



Sri Widarwati, M.Pd

NIP. 19610622 198702 2 001



Delarosa Karina Sabatini

NIM. 07513241033

LEMBAR VALIDASI KEPADA AHLI MATERI

“PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING MELALUI PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD DI SMK N 1 JAMBU”

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Materi :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar validasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/ Ibu sebagai ahli materi.
2. Validasi terdiri dari aspek isi.
3. Jawaban bias diberikan dalam kolom jawaban yang sudah disediakan dengan memberi tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan contoh yang disertakan		✓

4. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 12 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 12 = 12$
5. Saran dan kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Materi

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Kesesuaian materi dengan kompetensi dasar	✓	
2.	Kejelasan judul Bulletin Board		✓
3.	Kejelasan tujuan pembelajaran	✓	
4.	Kemenarikan materi dalam memotivasi	✓	
5.	Cakupan (keluasan dan kedalaman) isi materi		✓
6.	Kejelasan isi materi	✓	
7.	Urutan isi materi	✓	
8.	Kejelasan contoh yang disertakan	✓	
9.	Kecukupan contoh yang disertakan	✓	
10.	Kejelasan bahasa yang digunakan	✓	
11.	Kesesuaian bahasa dengan sasaran	✓	
12.	Kejelasan informasi pada ilustrasi gambar		✓

C. Kualitas Materi

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$5 \leq \text{Skor} \leq 9$	Media dinyatakan layak digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 4$	Media dinyatakan belum layak digunakan untuk pengambilan data

D. Saran

soal no 2,4 kurang spesifik
soal no 7 pilihan pilihanya membinaqungkan
sebaiknya digunakan kata-kata yg mudah
dipahami siswa.


E. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
- ② 2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,


Veronica Anik M. S. Pd.
NIP. 19770529 201101 2004

LEMBAR KETERANDALAN INSTRUMEN
PENILAIAN UNJUK KERJA

Mata Pelajaran : Menggambar Busana
Kelas : XI
Standar Kompetensi : Menggambar Busana
Peneliti : Delarosa Karina Sabatini
Ahli Penilaian Unjuk Kerja :

A. Petunjuk Pengisian

1. Lembar keterandalan ini diperlukan guna mengetahui validitas dan reliabilitas instrumen penilaian unjuk kerja.
2. Pengisian dilakukan dengan memberikan tanda checklist (✓) pada kolom penilaian.

Contoh :

No.	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Sesuai indikator	✓	
2.	Obyektif		✓

3. Ketentuan skor penilaian yaitu ya = 1, dan tidak = 0.
Skor minimum = $0 \times 5 = 0$
Skor maksimum = $1 \times 5 = 5$
4. Kesimpulan dapat ditulis pada lembar yang telah disediakan.

B. Aspek Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

No	Indikator	Penilaian	
		Ya	Tidak
1.	Penilaian unjuk kerja sudah sesuai indikator	✓	
2.	Penilaian unjuk kerja sudah objektif	✓	
3.	Penilaian unjuk kerja sudah diurutkan berdasarkan urutan yang akan diamati	✓	
4.	Kriteria pencapaian indikator jelas	✓	
5.	Pembobotan setiap indikator jelas	✓	
Jumlah skor pencapaian			

C. Kualitas Instrumen Penilaian Unjuk Kerja

Kualitas	Interval skor	Interpretasi
Layak dan andal	$3 \leq \text{Skor} \leq 5$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan layak dan andal digunakan untuk pengambilan data
Tidak layak dan tidak andal	$0 \leq \text{Skor} \leq 2$	Instrumen penilaian unjuk kerja dinyatakan tidak layak dan tidak andal digunakan untuk pengambilan data

D. Kesimpulan

Media ini dinyatakan :

1. Layak untuk di uji coba di lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk di uji coba di lapangan dengan revisi sesuai saran
3. Tidak layak

(mohon dilingkari jika sesuai dengan kesimpulan anda)

Yogyakarta,



Veronica Anik M. S.pd.

NIP. 19770529 201101 2004

Daftar Nilai Pretest Siswa

No.	Siswa	Afektif 20% (0-100)	kognitif 30% (1-100)	Psikomotorik 50% (0-100)	Nilai Akhir
1	Siswa 1	40	70	59	58,5
2	Siswa 2	60	70	62,5	64,25
3	Siswa 3	55	70	65	64,5
4	Siswa 4	50	70	66,5	64,25
5	Siswa 5	50	60	69	62,5
6	Siswa 6	40	70	60	59
7	Siswa 7	45	40	82	62
8	Siswa 8	50	60	67,5	61,75
9	Siswa 9	45	70	65	62,5
10	Siswa 10	50	60	61	58,5
11	Siswa 11	50	70	55	58,5
12	Siswa 12	45	60	69,5	61,75
13	Siswa 13	65	50	67,5	61,75
14	Siswa 14	45	50	60	54
15	Siswa 15	50	50	61	55,5
16	Siswa 16	50	70	61	61,5
17	Siswa 17	55	70	65	64,5
18	Siswa 18	50	60	67	61,5
19	Siswa 19	50	60	68	62
20	Siswa 20	50	60	55	55,5
21	Siswa 21	65	60	66	64

Daftar Nilai Posttest Siswa

No.	Siswa	Afektif 20% (0-100)	kognitif 30% (1-100)	Psikomotorik 50% (1-100)	Nilai Akhir
1	Siswa 1	80	80	87	83,5
2	Siswa 2	85	80	92,5	87,25
3	Siswa 3	85	80	92,5	87,25
4	Siswa 4	85	100	82,5	88,25
5	Siswa 5	70	100	92,5	90,25
6	Siswa 6	65	100	90	88
7	Siswa 7	70	90	85	83,5
8	Siswa 8	80	80	95	87,5
9	Siswa 9	75	100	85	87,5
10	Siswa 10	75	80	90	84
11	Siswa 11	80	90	90	88
12	Siswa 12	60	90	90	84
13	Siswa 13	85	90	80	84
14	Siswa 14	70	90	85	83,5
15	Siswa 15	75	70	95	83,5
16	Siswa 16	75	70	95	83,5
17	Siswa 17	75	90	90	87
18	Siswa 18	70	100	95	91,5
19	Siswa 19	80	90	95	90,5
20	Siswa 20	80	80	80	80
21	Siswa 21	80	90	90	88

Tabel Distribusi frekuensi Pretest

Nilai	Frekuensi	%	% Kumulatif
0-19	0	0	0
20-39	0	0	0
40-59	7	33,33333	33,333333
60-79	14	66,66667	100
80-100	0	0	0
	21	100	

Tabel Distribusi frekuensi Posttest

Nilai	Frekuensi	%	% Kumulatif
0-19	0	0	0
20-39	0	0	0
40-59	0	0	0
60-79	0	0	0
80-100	21	100	100
	21	100	

Output Uji Normalitas

NPar Tests

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Pretest	Posttest
N		21	21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	60.8690	86.2143
	Std. Deviation	3.12412	2.93714
Most Extreme Differences	Absolute	.247	.203
	Positive	.123	.203
	Negative	-.247	-.177
Kolmogorov-Smirnov Z		1.130	.931
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155	.352

a. Test distribution is Normal.

b. Calculated from data.

Output Uji Homogenitas

Oneway

Test of Homogeneity of Variances

Nilai

Levene Statistic	df1	df2	Sig.
.001	1	40	.976

Output Uji t

T-Test

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pretest	60.8690	21	3.12412	.68174
	Posttest	86.2143	21	2.93714	.64094

Paired Samples Test

		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Pretest - Posttest	-25.34524	2.85096	.62213	-26.64298	-24.04750	-40.739	20	.000



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS TEKNIK



Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta 55281

Telp (0274) 586168 psw 276 289.292 (0274) 586734 Fax (0274) 586734

Certificate No. Q5000932

website : <http://ft.uny.ac.id> e-mail: ft@uny.ac.id ; teknik@uny.ac.id

Nomor : 1298/H34/PL/2014

25 April 2014

Lamp. : -

Hal : Ijin Penelitian

Yth.

- 1 . Gubernur DIY c.q. Ka. Badan Kesbanglinmas Daerah Istimewa Yogyakarta
- 2 . Gubernur Provinsi Jawa Tengah c.q. Ka. Bappeda Provinsi Jawa Tengah
- 3 . Bupati Kabupaten Semarang c.q. Kepala Badan Pelayanan Terpadu Kabupaten Semarang
- 4 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Provinsi Jawa Tengah
- 5 . Kepala Dinas Pendidikan, Pemuda , dan Olahraga Kabupaten Semarang
- 6 . Kepala SMK Negeri 1 Jambu

Dalam rangka pelaksanaan Tugas Akhir Skripsi kami mohon dengan hormat bantuan Saudara memberikan ijin untuk melaksanakan penelitian dengan judul Pengaruh Penggunaan Media Bulletin Board Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering, bagi mahasiswa Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta tersebut di bawah ini:

No.	Nama	NIM	Jurusan	Lokasi
1	Delarosa Karina S	7513241033	Pend. Teknik Busana - SI	SMK Negeri 1 Jambu

Dosen Pembimbing/Dosen Pengampu :

Nama : Sri Widarwati, M.Pd.

NIP : 19610622 198702 2 001

Adapun pelaksanaan penelitian dilakukan mulai Mei 2014 s/d selesai.

Demikian permohonan ini, atas bantuan dan kerjasama yang baik selama ini, kami mengucapkan terima kasih.

Dekan,
Wakil Dekan I
Dr. Sunaryo Soenarto
NIP. 19580630 198601 1 001

Tembusan :

Ketua Jurusan



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

Semarang, 19 Mei 2014

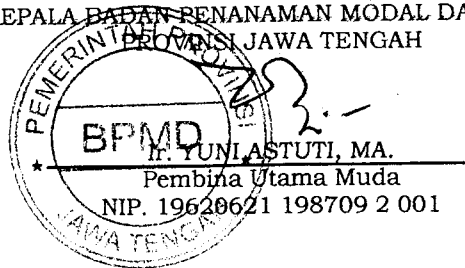
Nomor : 070/472
Lampiran : 1 (Satu) Lembar
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Bupati Semarang
u.p. Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Semarang

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor 070/1142/04.5/2014 Tanggal 19 Mei 2014 atas nama DELAROSA KARINA SABATINI dengan judul proposal PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING DI SMK NEGERI 1 JAMBU, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah (sebagai laporan);
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesbanglinmas Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. DELAROSA KARINA SABATINI;
6. Arsip,-



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmdd@jatengprov.go.id http ://bpmdd.jatengprov.go.id
Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/1142/04.5/2014

- Dasar : 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tanggal 20 Desember 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.
4. Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 27 Tahun 2014 tentang Perubahan Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah No. 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Menimbang : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Perlindungan Masyarakat Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor. 074/1138/Kesbang/2014 tanggal 29 April 2014, perihal Rekomendasi Izin Penelitian.

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : DELAROSA KARINA SABATINI.
2. Alamat : Karangjati RT 006/RW 001, Kel. Karangjati, Kec. Bergas, Kab. Semarang, Provinsi Jawa Tengah.
3. Pekerjaan : Mahasiswa S1.

- Untuk : Melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan rincian sebagai berikut :
- a. Judul Penelitian : PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING DI SMK NEGERI 1 JAMBU.
 - b. Tempat / Lokasi : SMK N 1 Jambu, Prov. Jawa Tengah.
 - c. Bidang Penelitian : Pendidikan.
 - d. Waktu Penelitian : Mei – Juni 2014.
 - e. Penanggung Jawab : Sri Widarwati, M.Pd
 - f. Status Penelitian : Baru.
 - g. Anggota Peneliti : -
 - h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta.

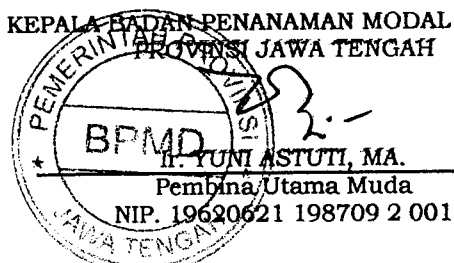
Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat /Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 19 Mei 2014

KEPALA BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH
PROVINSI JAWA TENGAH





PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK

Jl. Ki Sarino Mangun Pranoto No.1 Telp./ Fax .(024) 6921250
UNGERAN

SURAT IJIN / REKOMENDASI

Nomor : 070/ 724 / VI/ 2014

Berdasarkan Surat : KA. BPMD Prov Jateng
Tanggal / Nomor : 19 Mei 2014 , Nomor : 070/473
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian
Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik menyatakan tidak keberatan memberikan ijin / rekomendasi kepada :

1. Nama : **DELAROSA KARINA SABATINI**
2. NIK/NIM : 3322136412880001
3. Alamat : Jl Karangjati Rt 06/01 Bergas Kab Semarang
4. Jabatan : Mahasiswa
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Permohonan Ijin penelitian dengan judul " PENGARUH
PENGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD TERHADAP
PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR
SECARA KERING DI SMK NEGERI JAMBU
7. Lokasi : SMK N 1 Jambu
8. Tanggal Pelaksanaan : 20 Mei 2014 s/g 20 Juli 2014
9. Jumlah Peserta :
10. Penanggung Jawab : Sri Sudarwati, MPd

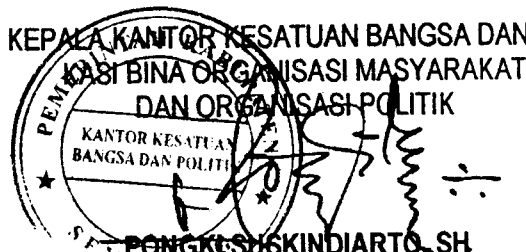
Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban.
- b. Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- c. Apabila masa berlaku surat ijin / rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- d. Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan yang dikeluarkan oleh Instansi terkait.
- e. Melaporkan hasil penelitian yang telah selesai dilaksanakan kepada Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang.

Demikian Surat Ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ungaran, 20 Mei 2014

A.n. KEPALA KANTOR KESATUAN BANGSA DAN POLITIK



PONGKI SUSKINDIARTO, SH

Penata Tingkat I

NIP. 19590823 198003 1 005

Tembusan : Kepada Yth :

1. Kepala Bappeda Kabupaten Semarang ;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab Semarang;
3. Kepala SMKN 1 Jambu;
4. Dekan Fak Teknik UNY Yogyakarta;
5. Saudara Yang Bersangkutan ;



PEMERINTAH KABUPATEN SEMARANG
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

Jl. Gatot Subroto No. 20, Komplek Perkantoran Sewakul
☎ 6921134 - 6922535 Fax. (024) 6921134 Ungaran ✉ 50501

DHARMOTTAMA SATYA PRAJA

SURAT IJIN / REKOMENDASI

No : 070 /1101/ V / 2014

Dasar : Surat Kepala Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang
Nomor : 070/724/V/2014
Tanggal : 19 Mei 2014 Nomor : 070/473/2014
Perihal : Permohonan Ijin Penelitian


Yang bertanda tangan dibawah ini Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan Kabupaten Semarang menyatakan tidak keberatan memberikan ijin melaksanakan penelitian Kepada :

1. Nama : **DELAROSA KARINA SABATINI**
2. NIK / NIM : 3322136412880001
3. Alamat : Jl. Karangjati Rt.06/01 Bergas Kab.Semarang
4. Jabatan : Mahasiswa, BPMD Prov.Jateng
5. Kebangsaan : Indonesia
6. Maksud dan Tujuan : Permohonan ijin penelitian dengan judul : **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BULLETIN BOARD TERHADAP PENCAPAIAN HASIL BELAJAR MATERI PENYELESAIAN GAMBAR SECARA KERING DI SMK NEGERI JAMBU.**
7. Lokasi : SMK Negeri 1 Jambu, Kabupaten Semarang
8. Tanggal Pelaksanaan : 20 Mei 2014 s.d 20 Juli 2014
9. Jumlah Peserta : -
10. Penanggung Jawab : **Sri Widarwati, M.Pd**

Dengan Ketentuan Sebagai berikut :

- Tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu.
- Pelaksanaan kegiatan tersebut tidak disalah gunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu keamanan dan ketertiban di masyarakat khususnya pendidikan.
- Sedapat mungkin memberikan kontribusi positif bagi kemajuan pendidikan.
- Mentaati segala ketentuan dan petunjuk dari pejabat wilayah setempat.
- Setelah selesai dilaksanakan supaya memberikan laporan ke Dinas Pendidikan Kab.Semarang.
- Apabila masa berlaku surat / ijin rekomendasi ini sudah berakhir sedangkan pelaksanaan kegiatan belum selesai dapat diajukan permohonan perpanjangan.
- Surat ijin / rekomendasi akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku apabila dalam pelaksanaannya menyimpang dari ketentuan – ketentuan diatas.

Demikian surat ijin / Rekomendasi ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagai mana mestinya

Ungaran, 20 Mei 2014
Kepala Dinas Pendidikan Dan Kebudayaan
Kabupaten Semarang

Dra. DEWI PRAMUNINGSIH, MPd
Pembina Utama Muda
NIP. 19631220 198803 2 011

SURAT KETERANGAN

Nomor : 070/370/2014

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : SETIYONO, SP., M.Pd.
NIP : 19610711 198403 1 005
Pangkat/Gol. Ruang : Pembina / IV a.
Jabatan : Kepala SMK Negeri 1 Jambu

Menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : DELAROSA KARINA SABATINI
NIM : 07513241033
Program Studi : Pendidikan Teknik Busana
Jurusan : Pendidikan Teknik Boga Busana
Fakultas : Teknik
Institusi : Universitas Negeri Yogyakarta (UNY)
Alamat : Jl. Syeh Basaruddin No.11, Desa Karangjati RT. 02 RW.09,
Kecamatan Bergas, Kabupaten Semarang

Berdasarkan:

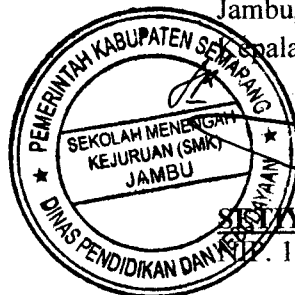
1. Surat Ijin/Rekomendasi dari Kantor Kesatuan Bangsa dan Politik Kabupaten Semarang Nomor: 070/724/V/2014 tentang ijin/rekomendasi penelitian kepada yang bersangkutan.
2. Surat Ijin/Rekomendasi dari Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Semarang Nomor: 070/1101/V/2014 tentang ijin/rekomendasi penelitian kepada yang bersangkutan.

Yang bersangkutan telah benar-benar melaksanakan Penelitian dengan judul **"Pengaruh Penggunaan Media Bulletin Board Terhadap Pencapaian Hasil Belajar Materi Penyelesaian Gambar Secara Kering"** di SMK Negeri 1 Jambu yang dilaksanakan pada bulan Mei 2014.

Demikian keterangan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Jambu, 28 Mei 2014

Kepala Sekolah,



SETIYONO, SP., M.Pd.

NIP. 19610711 198403 1 005













BUCANA SANTAI







Bussana
Casual

TRI SURYANINGSIH
XI BBA.

